

MdN
DESIGN & GRAPHIC

FEATURE ARTICLE 1

024 キャラの声 フォントで再現する方法

同級生／天元突破グレンラガン／昭和元祿落語心中／ユーリ!!! on ICE
田中くんはいつもけだるげ／黒執事 Book of Circus

声を視覚化するメソッド 予告編／基礎編／応用編
日本語の話しことば、書きことばの歴史

FEATURE ARTICLE 2

092 TV／GAME／WEB／APP... オンスクリーン×フォントの新しい風景

TALK SESSION

020 人と人

hit to hit
クリエイター2人のテーマトーク

session 35

柴 幸男 [ままごと] × 三浦直之 [□□]

GRAPHIC

098

DESIGNING the MOMENT

シャッターでデザインしてみたい

105

FLYING DICTIONARY

110

MAIN
SOURCE
Bridgman-Kaori

MdN
DESIGN & GRAPHIC

<p>CREATOR'S WORKS</p> <p>084 PORTFOLIO NO.43</p> <p>TOMOHIRO KUSUME</p>	<p>TREND</p> <p>007</p> <p>HELLO!</p> <p>NEWS & TOPICS</p>	<p>018</p> <p>IN FOCUS</p> <p>いま注目のデザイン</p>
<p>FOR DESIGNERS</p> <p>096</p> <p>TRY PRINTING!</p>	<p>124</p> <p>DESIGN DIGEST</p> <p>BOOK / PAMPHLET / POSTER / WEBSITE / CD JACKET / ETC.</p>	<p>107</p> <p>creator's essay</p> <p>草壁……?</p>
<p>128</p> <p>{フォントのショーケース}</p> <p>このデザインで、あのフォント。</p>	<p>108</p> <p>creator's essay</p> <p>シシヤマザキのシシヤマケ楯</p>	<p>111</p> <p>シシヤマザキのシシヤマケ楯</p>
<p>COVER</p> <p>「MidN」のデザイン</p> <p>馬鹿みてえじゃないの!</p> <p>なんかも!</p> <p>©中村明日美子 / 講談社・アニプレックス</p>	<p>DIALOG</p> <p>132</p> <p>伊藤万理華 [乃木坂46]</p> <p>MARIKA meets CREATORS</p>	<p>INFORMATION</p> <p>104 MdN MOOK Series</p> <p>112 DATA GUIDE</p> <p>114 MdN BACK NUMBER</p> <p>116 クリエイター自薦他薦</p> <p>120 編集後記 / 次号予告</p>

MdN
DESIGN & GRAPHIC

スティーブ・ジョブズに捧ぐ

Appleのデザインを記録した書籍

Appleが、20年間のデザインの歴史を俯瞰する書籍『Designed by Apple in California』を出版した。iMacからApple Pencilにいたるまで、時代と世界を変えたさまざまな製品の数々と、それらの製作プロセスを写した450枚の写真と離る300ページの書籍だ。それぞれの製品が作られた道のりが記録されており、作られた過程を知り、製品をよりよく理解することが狙い。またAppleならではのこだわりのデザインのあらゆる細部を誠実に再現するために、ブックデザインも凝りに凝っている。ドイツで特別に作

られたマットなシルバーの線取りがある紙に、8色の色分解とゴーストが発生しにくいインクを使って印刷。制作に8年以上の時間をかけ、完璧な美しさを持つ本を生み出した。チーフ・デザイン・オフィサーであるジョナサン・アイブによる序文も収録。apple.comとApple 銀座でのみ販売となる。(著者あさこ)

Designed by Apple in California

■ URL www.apple.com/jp/designed-by-apple/
■ 価格 22,484円



「Series B」より 忘れちゃってEASY悪い出してCRAZY展 資生堂ギャラリー 2012

『花椿』から新作ポスターまで

「仲條正義 IN&OUT、あるいは飲&嘔吐」

「仲條正義 IN&OUT、あるいは飲&嘔吐」は、資生堂「花椿」誌のアートディレクションおよびデザインなどで知られるグラフィックデザイナーの仲條正義氏の作品を紹介するもの。「MOTHER&OTHERS」をテーマに制作されたA0サイズより少し大きめのスイスサイズのポスター新作22点が展示。ギャラリー地階には「花椿」誌や過去の個展作品なども並べられている。なお、会期中はクリエイションギャラリーGBで同時開催中の「中村至男展」と連動した「ggg・GBはしご企画」も実施されており、2会場の

スタンプを集めると仲條氏、中村氏のオリジナルグッズをプレゼント。また会期中の1月27日にはクリエイションギャラリーGBにおいて「仲條&中村 展覧会記念トーク」も開催(参加無料、要予約)。(山口 優)

仲條正義 IN&OUT、あるいは飲&嘔吐

■ URL www.dnp.co.jp/gallery/ggg/
■ 会期 1月13日～3月16日
■ 会場 ゲンザ・グラフィック・ギャラリー(ggg)
■ 入場料 無料



「花椿 2005年9月号」
資生堂 2005



「MADONNA BLUE」 仲條正義 〇〇展 ゲンザ・グラフィック・ギャラリー 1997

MdN
DESIGN & GRAPHIC

『夜は短し歩けよ乙女』アニメ映画化 キャラクター原案は中村佑介

森見登美彦のベストセラー小説『夜は短し歩けよ乙女』がアニメ映画化され、4月7日に全国公開される。同作は、主人公の(先輩)が、大学の後輩である(黒髪)の乙女に思いを寄せるも、なかなか進展させられない様子を描いた幻想的な青春恋愛小説で、第20回山本周五郎賞を受賞するなど高い評価を得た。制作メインスタッフは森見登美彦原作のテレビアニメ『四畳半神話大系』と同じで、監督湯浅政明、脚本は上田 誠(ヨーロッパ企画)、キャラクター原案は原作の表紙を描いたイラストレーターの中村佑介、主題歌はASIAN KUNG-FU GENERATIONが務める。主人公の(先輩)を演じるのは、テレビドラマ『逃げるは恥だが役に立つ』の津崎平匡役でも注目されたシンガーソングライター・俳優の星野 潤。アニメ声優としては初の単独主演となる。(山口 優)

映画『夜は短し歩けよ乙女』

URL kurokaminootome.com



左: 森見登美彦・KADOKAWA / ナカメの会
イラスト: 中村佑介

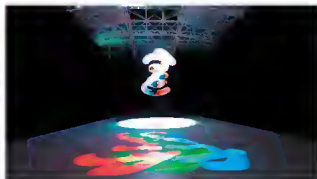


真鍋大度+石橋 奏 (Rate-shadow) 2016年(参考図鑑)
(パリ日本文化会館「創生のランドスケープ」展展示風景)
写真: Motoi Ishibashi (Rhizomatiks Research)

ライゾマティクスリサーチとアート+コム 日独のテクノロジーアート展が開催

リオ五輪のフラッグハンドオーバーセレモニーのテクノロジー演出でも話題を呼んだ、真鍋大度と石橋 奏が率いるライゾマティクスリサーチが、日本で唯一のメディアアートに特化した施設「NTTインターコミュニケーション・センター」(ICC)にて展覧会「光と動きの「オエティクス」ストラクチャー」を開催する。本展示はドイツ・ベルリンに拠点を構え、BMW Museumにおける700個のメタルのボールを使った動く彫刻「キネティック・スカルプチャー」などを手がけるデザインチーム「アート+コム」とのコラボレーション。以前から交流のある両者は、メディアアートとクライアントワーク

としての空間デザインやエンターテインメントの領域を結びつけ、テクノロジーによる表現を社会のなかで機能させる実践を行ってきた組織。今回(光と動き)というテーマのもと、それぞれの表現に取り組み。なお、ライゾマティクスリサーチはダンスユニット ELEVENPLAY との新作を制作予定とのこと。(齋藤あきこ)



ART+COM
(RGB) | CMY
Kinetic 2015
© Flavio Coddau

アート+コム、ライゾマティクスリサーチ
光と動きの「オエティクス ストラクチャー」

URL www.nticc.or.jp/ 会期 1月14日-3月20日
会場 NTTインターコミュニケーションセンター (ICC) キネティック
入場料 500円(当日 一般) ほか

MdN
DESIGN & GRAPHIC



Ironman Champion Chrissie
Wellington Human Body Study 1213]
Howard Schatz
(Photograph by Howard Schatz
from Schatz Images; 25 Years
(Glitterati, Inc. 2015))



地面を、熱したフライパンの上だと思ってる

アスリートのさまざまな側面を デザインの視点で紹介する展示

企画展「アスリート展」は、目標に向かって自身と向き合いながら、日々の積み重ねや試行錯誤を繰り返して自己の限界を乗り越えていく「アスリート」をテーマに、その躍動する身体を映像や写真で紹介する。会場では、アスリートたちが身体や心理をコントロールする知覚や、戦術における情報解析の先端技術、身体拡張を支えるスポーツギアなどについて知ることができ、体感型の展示も行われる予定。展覧会ディレクターを務めるのは、トップアスリートの経験を生かして多様な活動を行う為末 大、デザインエンジニアの緒方真人、研究者・映像作家の菅 俊一 の3氏で、稲本伸司、岡本憲昭、groovisionsら、さまざまな分野で活躍する作家、企業、団体機関が参加。(山口 優)

アスリート展

■ URL www.2121designsight.jp/
■ 会期 2月17日～6月4日 ■ 会場 21_21 DESIGN SIGHT
■ 入場料 1,100円(当日 一般)ほか

「Analogy Learning」 稲本伸司
構成・管 俊一、映像・Geny Images

気鋭のシンガー・ソングライター

米津玄師が生み出す架空のかいじゅう

卓越したソングライティングに定評のあるシンガー・ソングライター、米津玄師。もともとニコニコ動画にて自由を公開したのがきっかけでプロデビューし、作詞・作曲・アレンジ・プログラミング・歌唱・演奏から、イラスト・アニメーションまで手がけるマルチな活動を行っている。そんな彼の初の書籍「かいじゅうずかん」(ロッキング・オン)が発売された。米津が生み出した「架空のかいじゅう」を、自身のイラストと文章で紹介する本で。もともと雑誌「ROCKIN'ON JAPAN」で掲載していたかいじゅうたちに、書籍化にあたり13体が描き下ろし。身体的な特徴から、どこに棲み、何を食べ、どう生きて、時には、どう死んでいくのか一豊かな想像力で生み出されたかいじゅうたちが、精緻なイラストと、息遣いまで感じられるテキストで描き出される。さらに、本作の世界観を音楽で表現した、新曲「love」も収録。ファンならずとも気になる一冊だ。

(齋藤あきこ)

米津玄師「かいじゅうずかん」

■ URL www.wataboku.com/xanzero
■ 価格 4,644円



HELLO!
NEWS & TOPICS

MdN
DESIGN & GRAPHIC

SNSで話題のデジタルアーティスト

wataboku による初の作品集

デジタルアーティスト・wataboku(ワタボク)による初のアートブック「wataboku 1st ART BOOK[感0]」(ポニーキャニオン)が発売された。watabokuは2015年よりInstagramなどのSNS上でするデジタルな制服展のイラストなどを発表し、絶大な支持を受ける日本人アーティスト。本作はオリジナル作品と、モデルやパンクなどのコラボイラストのほか、描き下ろし作品も含まれた約90点の作品を収録した充実の内容となっている。(岩瀬あこ)

[wataboku 1st ART BOOK「惑」](#)

■ URL <http://www.watiboku.com/kanzero>

● 價格 3.024円



wataboku 渡部 (せふぶく)

見覚えのある「誰か」
誰でもない「誰か」。

日本人アーティストが海外で活躍するアートブック

モジュールアーティストとのコラボ（イラストも多数掲載）

娘(キミ/オウアエ) / 池田エライザ ... / 蔵川菜穂(あかり) / うちだゆうま
きなり / くろみ / くろぐも / 雲(ホルカトツステンドレイ) / 田中真央
三羽みこと (drop)、岡田ひかり (drop)、大塚はるか (drop)
中島リョウウツ (reia) / HOY AJUKU / PORIN (Awesome City Club)
前田希美 / 山岸美咲 / Yuna-hi / 横井ほなみ (EXCLUSIVE) / Yumi




 白川平翁2様漢

自來水管2標準

白川郷文2標準

𩇛 田 金

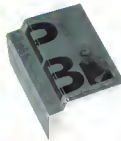
白川全文2標題

古代文字約4400字を収録した
「白川フォント」を無償公開

立命館大学 白川静記念 東洋文字文化研究所は、甲骨や金文などの古代文字を収録した「白川フォント」を研究・教育向けに無償公開した。常用漢字2,136字と人名漢字650字の中で古代文字が判明している漢字を対象としており、甲骨681、金文1,084、篆文2,593、古文30、籀文3の合計4,391字が収録されている。なお、商用利用は、別途許諾申請が必要。(山口 優)

自明フォント

URL www.ritsumei.ac.jp/acd/ro/k-rac/slo/shrakawa/



Peter Behrens,
Zeitloses und Zeitbewegtes,
Dölling und Galitz Verlag,
Hamburg/ München 発行
Barnd Kuchenbeiser +
Christian Lange デザイン
ドイツの最も美しい本 2016 入賞

各国の最先端のブックデザインや
造本技術を実感できる企画展

東京・文京区の印刷博物館 P & Pギャラリーにおいて開催の「世界のブックデザイン2015-16」は2016年3月に開催された「世界で最も美しい本コンクール」の入選図書13点に、日本、ドイツ、オランダ、オーストリア、カナダ、中国の6か国のコンクール入選図書を加えた約180点が展示されている。会期中の2月11日には「第50回選定装幀コンクール」受賞者を迎えたトークショーも開催される予定だ。(山口 優)

世界のブックデザイン2015-16

URL www.printing-museum.org/

■会期 3月5日まで ■会場 印刷博物館 P&Pギャラリー

要入場料 無料



IN FOCUS

いま注目のデザイン

「MINAMO」 食器

TRINUS / 2016

技術力の高いメーカーとデザイナーとユーザーの感覚をとりなして、独自の商品開発をしているTRINUS。現在、TRINUSで取り扱われている食器「MINAMO」を手がけた紫垣環才さんに制作背景を聞いた。

●取材・文 足立綾子 ●写真 ただ【ゆかい】

CREATOR INTERVIEW

手法研究をしている水面を再現するアルゴリズムが組み上がり、試作しようとしていた時にオープンファクトリー・TRINUS主催のデザイン募集に出会いました。3Dプリントによる樹脂型設計と可工場の金属プレス加工技術を併用したデジタルモールド・プレスを活用すると、鏡面材に複雑な水面を再現できます。将来の展開を見据え、まずはお皿に落とし込むことにしました。



CREATOR PROFILE

「MINAMO」のコンセプトは、まさに「水」そのもの。水面を眺めてみると、生き物の気配が「余韻」として感じられます。川の「流れ」の中でうつろう水面は緩やかな連続性があり、風がさっと吹けば「輝き」を増した複雑な表情を見せます。「余韻」「流れ」「輝き」それぞれの表情と含う3種類の波紋を表現するべく、制作では、まず連続した曲面をコントロールするアルゴリズムを組むことで、自然に

見える水面をデータ上で作り、変化に富んだ膨大な曲面の持続的な操作が可能に。隼面材の厚さなどで水面の見え方が変わるので、波紋が大げさにならないバランスを求めました。食器としてはもちろん、ちょっとした小物を載せるだけで物語が広がります。新しい使い方を見つけて、是非楽しんでいただきたいです。

〈価格：各3,024円、3枚セット9,072円〉

柴垣 琢才 [しばがき・えさい]

1992年、東京生まれ。東京造形大学造形学部デザイン学科インダストリアルデザイン専攻領域卒。現在、東京造形大学大学院造形研究科デザイン研究領域に在籍し、プロダクトデザインを中心に活動を行う。「MINAMO」はTRINUSのホームページにて先行予約販売中。

url. trinus.jp/developments/7



クリエイター2人のテーマトーク

session 35

柴 幸男 [ままごと] × 三浦直之 [ロロ]

theme

「劇作家と、高校生と、演劇」

クリエイションに挑む者同士の会話から、

アート・グラフィック・カルチャーの今を浮き彫りにする、

対談連載「人と人」。

全国高等学校演劇コンクールのルールに開いた速作群像劇

「いつ高シリーズ」を手がける三浦直之さんと、

高校生たちと作る「わたしの星」を再演する柴 幸男さんに

高校生と演劇について語ってもらった。

- 編集・文 足立綾子
- 写真 宮本 夏 [studio track72]

柴 僕は高校生の頃から演劇を始めましたが、三浦さんはなにがきっかけで演劇することになったんですか？

三浦 僕が通っていた男子校の演劇部の部長が一人で、それだと全国高等学校演劇コンクール(以下、高校演劇)に出れないからと高校3年生の時に手伝いを頼まれたんです。

柴 それは舞台にも出たんですか？

三浦 出ました。当時、僕は映画を撮ってみたいと思っていたんですが、演劇部の友達が、手伝ってくれたら演劇部の部費で映画も撮れるようにしようって誘ってきて。僕自身、全然やる気がなかったものの、わりと勝ら上って東北大会まで行ったんですよ。それで結局、映画を撮る話はいやむやに。柴さんは、なんで演劇をやろうと思ったんですか？

柴 中学生の時から三谷幸喜さんが好きで、劇作家やドラマの台本を書く脚本家になりたいと思って、それで演劇部がある高校を選んで入りました。1年生の頃は出演したり音響とかやっている間にちょっとずつ書いて、2年生の時にはじめて自分が書いた作品を上演しました。

三浦 役者には興味なかったんですか？

柴 僕、お笑いが好きで、最初、漫才の真似事を友達とやっていたんですが、出る側には向いてないってだんだん思うようになって。それで、芸人の次にかっこいいと思ったのが脚本家だったんです。三浦さんは、どうして日芸(日本大学芸術学部)の演劇学科に入ったんですか？

三浦 映画を撮りたくて映画学科を受けたら落ちてしまって、でもひとまず日芸に入っておけばと思って、演劇学科に入ったんです。僕、宮城県出身で地方の人間だったから、東京のやつらは僕なんかの比じゃないぐらいにカルチャーを摂取しているはず。演劇学科に入ったら、みんながしてる演劇の話についていけないじゃないかと思い込んでいて。と

柴 幸男

Yukio Shiba

劇作家、演出家、ままごと主宰。多摩美術大学専任講師。急な坂スタジオレジデント・アーティスト。劇場から路上まで、学芸会から工場見学まで、場所や形態を問わない演劇活動を全国各地で行う。2009年に劇団「ままごと」旗揚げ。2010年「わが星」で第54回河内國土戯曲賞を受賞。2015年に再び演じられた同作は東京・小豆島で約9000名を動員。近年は小豆島や横浜に長期滞在し地域に根ざした演劇を継続的に上演。2014年より「戯曲公開プロジェクト」を開始。戯曲を無料公開し多くの上演機会を設けている。

url: www.mamagoto.org/



にかく演劇を見まわろうと「スタジオ・ボイス」や「ユリイカ」の演劇特集のバックナンバーを取り寄せて、そこで取り上げられた劇団を片っ端から見に行こうと、演劇っておもしろいと思うようになったんです。

口とままごと、それぞれの魅力とは？

三浦 僕、なんにもない舞台上になにかぼつんとモノがあって、そこに言葉が投げられるだけで一気にお客さんの頭の中に景色がぐっと立ち上がってくるっていう瞬間が、演劇でいちばん興奮するんです。だから、碑立を山に見立てたり、ブルーシートを海に見立てたり、舞台上のモノをなにかに見立てて、空間や時間を飛ばしていくっていうのが、ロロのフルスケールの作品では多いです。

柴 ロロの劇団員の方、一人ひとりの存在感がおもしろいですよね。言い方がちょっと適切じゃないかもしれませんが、僕から見るとロロの方たちって、2.5次元感がある。アニメのミュージカルとかの2.5次元じゃない感じが、僕が思い描いていた2.5次元感で、ある種、生活感がないというか、ちょっと浮遊している感じがある。生っぽさとキャラっぽさがうまく融合されている佇まいと、劇の言葉と世界観がすごくおもしろい。ちょっと独特の非実在感というのが気持ちいいし、僕には出せない、僕より若い世代の方の感覚だろうなと思っています。

三浦 一時期、汗や体臭とかない感じがするのが、すごくコンプレックスでも、最近ではもう抜け出せました。

柴 ままごとは劇中で役柄を交換することがあったり、ミュージカルじゃないかたちでいかに音楽と演劇を同期させるか、その可能性を模索していたりするのが、劇団としての特徴です。あと、最近では街中など劇

場の外の、しかもすごくミニマムな場所でも演劇をしています。例えば、喫茶店でオーダーをもらったら、僕がお客さんの席まで行って、ストーリーを即興で作ったり。そういうコミュニケーションを使った作品もいくつか作っていますね。

三浦 最近、柴さんが関わった、ミエ・ユース演劇ラボはおもしろい取り組みだっけ。期間限定で劇団を作るんですね。

柴 そうですね。25歳以下の子たちに劇団を作らせて、僕が監修するといもので、今年、彼らに短編集を作ってもらいました。

三浦 僕、柴さんのディレクションがもっと入ると思ったんですが、いっさいなかった。みんなで戯曲を書くけど、全部の戯曲が上演されるわけじゃなくて、そのなかから柴さんが選ぶんですね。

柴 そうですね。最終的に半分に絞りましたね。

三浦 自分が書いた戯曲が使われなかったり、しかも出演しない可能性もある。さらに、オムニバス公演になった時に、僕だったら言葉や演出にもっと介入しちゃうだろうなと思ったんですが、柴さん、宿願しているのがすごいなって。それは最近の柴さんの劇場外での活動ともつながっているんだろうな。自分じゃないものが出てくることをすごく大切にしているような気がしました。

キャラクターの物語を追いたくなる群像劇

柴 「いつ高シリーズ」に、うちの劇団員の大石将弘が出るので、最近、ロロの作品をよく見させていただいていますね。

三浦 昨年末からはじめた「いつ高シリーズ」は、「いつだって可笑しいほど誰も誰か愛し愛されて第三高等学校」っていう架空の学校を舞台

三浦直之

Naoyuki Miura

劇作家。演出家。口口主宰。様々なザップカルチャーへの純粋な思いをパッチワークのように紡ぎ合わせ物語を制作している。初監督・脚本映画「ダンスナンバー 時をかける少女」がMOOSIC LAB 2013 3rdグランプリを受賞したほか、ドラマ脚本、MV監督、ワークショップ講師など演劇の枠にとらわれず幅広く活動。高校生に捧げる「いつ高シリーズ」では戯曲の無料公開、高校生以下観劇・戯曲使用無料など、若手演劇の活性化を目指している。「ハンサムな大佐」で第60回岸田國士戯曲賞最終候補作品へノミネート。

url. lolowebstage.su6.jp/





「再演では僕も一個の演劇部を作って、その部活でやるなら、と考えようと思っています。いろんな高校でやってほしいことって、どちらかというとういうこと」

—— 柴 幸男

台にしたシリーズで、高校演劇をやっている子たちに向けて作っています。高校演劇って上演時間が60分で、10分以内に舞台美術の仕込みをしなきゃいけないとか、たくさん制約がある。それに自分で戯曲を書けない子たちがネットから「なんだこれ!」みたいな戯曲を拾ってきちゃうこともあって。まず60分の戯曲が少ないのと部員の数や男女比がばらばらだから、そうなる戯曲の選択肢がそもそもない。そんな子たちに向けて戯曲を選ばない選択肢を作るくらいは僕にもできるかなと思って、「いつ高シリーズ」をはじめたんです。なので、「いつ高」は高校演劇のルールに則って、毎回登場人物の数や男女比を変えて、戯曲を無料公開して、高校生がアクセスしやすいようにしたいなと。最初にイメージしたのは、主人公が語によって変わっていく連作短編漫画や迷宮なんです。

柴 「いつ高」が三浦さんの作品のなかで独特だなと思うのが、商売役が出てきたとはいへ、リアリティラインがかなり現実寄っている。このラインで保っているっていうのがすごく不思議だなと。

三浦 ひとは現代口語(演劇)をやりたい。僕のなかでは現代口語って不在の人の物語だと思うんですね。別のところでドラマが進行していて、「ここ」っていうところを取り除くことによって、その外側の物語を感じるといえるのが、現代口語だなと。ってことは、「ここ」の物語を描いていけば永遠にどんな作品の世界を広げていけるなと思って。あと、自分の修行としてモノログを使わないでダイアログだけで成立させていて、今まで使っていない筋肉を強くする場所にしたっていうのもあります。でも、結構疲れてもいて、これを高校生がやるのは難しいって言われることがわりと多いし、もしもしたら、いつもモノログをやっている作品のほうが高校生にとっては引きがあるかなって。

柴 高校生は、突然なことにいうか、バツと見、日常では出さないキーワードや単語とかが急に飛び出てくる戯曲の方をやりたいかなんじやないかなと僕はちょっと思いましたね。

三浦 高校演劇を見ていると、60分の使い方で一個のフォーマットがあるんです。高校生が戯曲を書く場合も、最初楽しい感じで始めるけど、中盤ぐらいいなにかの葛藤があり、最終的にそれを乗り越えるというパターンがある。でも、別に葛藤がなくても演劇を成立させられるやり方だって存在するんだって場所を作りたい。「いつ高」は、どんな状況

線が増えていくから大変なんですけど、迷宮みたいな気持ちで作っているから、ひとまず10本までは作ろうと思っています。

柴 「いつ高」はラノベというか、西尾維新の作品シリーズみたいな講談社ノベルスのイメージはあったりするんですか?

三浦 戯曲にキャラクターの挿絵があると高校生がアクセスしやすいかなと思ったので、ライトノベルとかの感じは意識してますね。

柴 キャラクターが気になって読んじゃう仕組みに巻き込まれつつ、目が離せない感じが「いつ高」にはあるなって。演劇でそれがあるのは自分にとっては初めてで、次の作品が上演されたら見ざるを得ないと思わせる感じがいいですね。

戯曲を作り直すことも演劇の醍醐味

柴 来年8月に「わたしの星」という高校生だけが出演する作品を再演するんです。この作品は、火星への移住がほとんど済んでしまったなか、地球に取り残された高校生たちの夏休みの話で、今回も前回同様にキャストをオーディションして、新たに作り直そうと思っています。

劇場の方が一回目に上演した時にもおもしろいと思ってくださったようで、再演の依頼をいただいた。前回出た子たちがどれだけ出たくても高校生じゃなから出られないという状況になってから再演をしたいと考えて3年待ったそうなんです。僕としても「わたしの星」は積極的に再演したかったので、うれしかったですね。

三浦 積極的に再演したいと思った理由ってなんですか?

柴 そもそも再演することを目標にして作った作品なんです。全国の人たちに僕の戯曲を上演してはしくて、2014年から戯曲を試験的に無料公開しているのですが、「わたしの星」も最初に高校生たちと作ると決めた時に、戯曲や作り方を公開して全国の高校生や演劇をしたい若い人たちが作るきっかけになってほしいという思いがあって、と同時に自分でも新しい高校生たちとまた一緒に作りたいという気持ちもありました。

三浦 今回の再演で、セリフは直すんですか?

柴 もう全然直すと思います。嬉しいことに全国でいろんな高校生が「わたしの星」を上演してくれて、その時に、人数の問題で役を減らし

「まず60分の戯曲が少ないのと、部員の数や男女比がばらばらだから、戯曲の選択肢がない。その選択肢を作るくらいはできるかなと思って『いつ高』をはじめたんです」

——三浦直之



たり増やしたりしているのを知って、それが当然だよな。今回の再演では、僕もまた一個の演劇部を作って、その部活でやるならどうするかというふうにも考えています。僕がいろんな高校でやってほしいことって、どちらかというとそういうことなんですよ。『わたしの星』をそのままやるんじゃなくて、この人数だとどうすればいいのかを考えるのが、僕にとっては劇づくりのおもしろいところだし、疑って考えながら作ることに根本があるような気がするの。

三浦 栄さんの初期の作品の「あゆみ」や「わが屋」って、戯曲のなかに、わりと演出のことが入っているじゃないですか。演出のルールに従えば、一定のクオリティが担保されるから、高校生がアクセスする時に戯曲のなかにちゃんと演出が組み込まれているのはすごく大事な要素だ。地区大会だと演出する人の名前がほとんどクレジットされないし、演出ってなにかわからないって言う高校生もすごく多いです。

榮 今、演劇のなかで戯曲だけが唯一交換可能なもの。配布したり二次創作ができたりするから。ただ、今の演劇の世界って、演出家と脚本家がほとんど溶けちゃっているか、演出だけの人が作る人が多い。僕が一緒に絵コンテまでつけて渡せばいいんですけど、台本がそこまで整っていない可能性がある。なので、最近は、戯曲に絵コンテ的なものをつける、もしくは、作り方そのものを伝えて作ってもらうとか、逆に言葉だけで伝えて、どんな絵をつけてもらうのが大丈夫という台本を書くか、どちらかにしています。

高校生にままたごの戯曲をやってもらうことが増えてきて、脚本家として、その演劇を作る一味になっている責任を感じたというか。それで演

出込みというのを解禁してどう演出してもいいものにしたし、こだわらなかつたら、紙の台本の状態でもっと徹底的に秒単位で絵コンテの指定をしていくべきだし。そういうことを考えるようにはなりました。

演劇は人生を練習できる媒体でもある

三浦 今年、福島県立いわき総合高校で演劇を学ぶ高校生たちと作品を作ったんですが、僕、ほんとびびりたことがあって。「あいさつ」という毎回授業の最初に生徒たちが全員で10分間話し合って、全員出演する短い作品を作るんですが、クオリティが高いんですよ。みんなの前で自分の意見を言うことがまずハードルだし、いろんなハードルを乗り越えてやりたいことを言いあって、妥協したりしながらなんとかまとめて作品を作る。「あいさつ」を3年間続けて培ったこの能力ってすごいなと思いました。演劇を作ることって、そういう作業の積み重ねなので、コミュニケーションの力をつけることになっているのかなって思ってたんです。

榮 芸術は、絵でも小説でも彫刻でも写真でも個人創作がほぼメイン。でも、演劇って何千年も続いている芸術のなかで、唯一、大人数が関わって、みんなで意見交換しながら意思統一をして完成までのプロセスにもっていかなくてはいけないう、すごく面倒くさい仕組みになっている。だから、演劇やりたくない人でもとりあえず人間関係の練習だと思ってやるといいし、逆に言う、これはど人生をよく練習できる媒体として演劇はとっても簡単なものではない。演劇の授業とかでもすごく言っているんですが、人生の練習だと思ってやるのがいいと思います。



撮影 豊木 勇

2014年に初演した、ままたご「わたしの星」。当時、現役の高校生たちと作り上げた。今この時にしかできない機会も、また2017年の高校生たちと再演する。上演は2017年8月17日から三鷹市芸術文化センター 星のホールにて、2月には演劇ワークショップ、3月終盤からオーディションが行われる(3月3日まで応募受付)。応募の詳細はままたごのWebをチェックしてほしい url. www.mamagoto.org/



いつ高シリーズ vol.3「それゆえ、走り下ろす影」
撮影 三上ナツコ

2015年11月にvol.1「いつだって窓際であしたち」が上演された「いつ高シリーズ」は次回で4作目。教室の窓際、夜の学校、走り下ろす大人になるどこかキラキラとして感じられる高校のワンシーンで、「ままたご」がテーマに選ばれる理由。vol.4は3月4日〜13日、こまばろ劇場で上演される「イチケツ」で最新情報は「いつ高」のWebにて url. laiowebsite.sub.jp/ITUKOU/





「陽明生」原作 中村明日美 / 監督 中村孝子 / アニメーション

に塩送るみたいなの。

佐条 草壁……っ

草壁

なんかもう馬鹿みてえ
じゃないの！ てゆうか、
あーもう……うん……もう……なんでもないもう……あ……。

佐条 草壁。

草壁 5's, 5's, 5's……5's……5's

佐条 草壁、きいて。だれも……原先生のためにがんばっただなんて……言つてないだろ。

草壁 ふん!?

佐条 いや、だから先生のためとか……とかじゃなくて、お前と……
うたつたり……する……のが……

草壁 するのが？

佐条 いや、やじばい……

草壁 エ——、その先が重要なんじゃないですか！

筑紫白オールド印刷

筑紫アンティークLゴシック

筑紫アンティークLゴシック

『同級生』

中村明日美子の漫画「同級生」をアニメーションで映像化。高校の同級生である佐条利人と草壁 光（含曜祭）が近づく中、ちょっとしたきっかけで草壁は佐条に数々教えることになる。やがて二人は誰かれ合っていく様子を描き描きながら描き出す。監督は中村明日美子。

製作年 2016 / 監督 中村明日美子 原作 中村明日美子 / 監製 株式会社・アニメプレックス / BD(完全生産限定版) ¥9,720円, DVD(完全生産限定版) ¥8,840円





映画「同級生」より

筑紫アンティークスコンツク

佐条

おいってば、どうしたんだよ、急に！

草壁

早く戻って。ハラセン心配すんぞ！

佐条

なんで原先生が出てくるんだ！

草壁

だ、だって、俺、お前の
こと好きになっちゃっ
たみたいなかんじな
んだもん！

でもお前はアレだろ！
この歌とかハラセンの
ためにがんばったって
いうか。俺、なんか敵

筑紫アンティークスゴシック

新正 康書 CBSK1

草壁 光と佐条利人の二人の声。草壁の天真爛漫で少しやんちゃな声のニュアンスは「筑紫アンティークスゴシック」で表現。伸びやかな骨格、でも筆致を感じる少しクセがある字体が草壁の声っぽい。途中、崩れ落ちるシーンは、その声の響きを感じるような明朝体「筑紫日オールド明朝」に。対して佐条の声は生真面目で、少し種く内向的な雰囲気。端正だがふところが狭い点が佐条の内向的なイメージの声を感じさせる「正楷書CB1」が合うのではないか。ただ冒頭の声を強るところだけは、もう少し強いイメージの楷書体「新正楷書CBSK1」を選んだ。

特集

キャラの 声を フォントで 再現する 方法

アニメのキャラクターの「声」はバラエティ豊か。はっきりと主張する声、か細く聞き取りづらい声、弾むような声、震えるような声。それらは声優がそのキャラクターの性格や特徴を汲み取りつつ、シーンに合わせて高度に表現をしています。この特集はそういったキャラクターの「声」を、多様な日本語書体と文字組みの技術で視覚的に再現できるのだろうか、という実験企画です。そのために声の専門家に話を聞いたり、書体や文字組みの知識を総動員していきます。はたして、キャラクターの声を視覚化する方法／メソッドを探り出すことはできるのでしょうか。

- メソッド 0 声のボリュームと力強さをフォントと文字サイズに置き換える
- メソッド 1 会話のスピード感を字間で制御する
- メソッド 2 フォントに長体・平体をかけてスロー・モーションと早送りを表現
- メソッド 3 パスに沿わせて話し方の抑揚をつける
- メソッド 4 改行の使い方で、話の呼吸とリズムを描く
- メソッド 5 シンプルな声と、情報量の多い声を表現するフォントの使い分け
- メソッド 6 明るく抜けのいい声と落ち着いた声を「ふところ」の広さで選ぶ
- メソッド 7 かわいさ、優しさが表現できる丸ゴシック体
- メソッド 8 ちよつと変わった特徴や個性が表れた声たち
- メソッド 9 ひそひそ声とウィスパーボイスのニュアンスの違いを再現
- メソッド 10 硬質できらびやかな声としっとりした情感のある声をディテールで伝える
- メソッド 11 文字だけで表せない激情や特殊な性質の声をテキストチャで表現する
- メソッド 12 弾むような楽しさ、幸福感が伝わるような声の再現
- メソッド 13 ノイズや震え、ざらつきを含む声の表現
- メソッド 14 メソッドの組み合わせでシチュエーションを表現する①
- メソッド 15 メソッドの組み合わせでシチュエーションを表現する②
- メソッド 16 メソッドの組み合わせでシチュエーションを表現する③





©はつづり月会/ユ

ICE 製作委員会

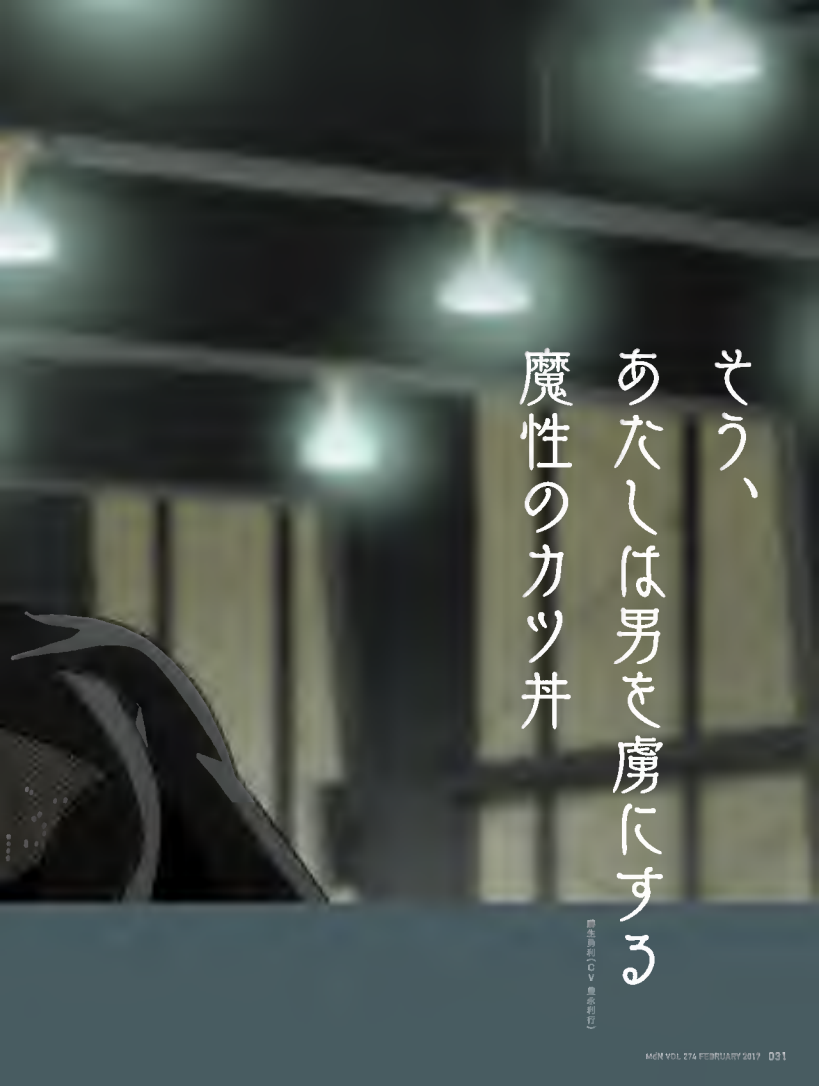


『ユリ!!! on ICE』

久保ミツロウと山本沙代の原案
MAPPA、フィギュアスケートの特別編「選手 藤原 大」が
気になった、白地に引きこもっていた。そんな彼の目に、世界選手権は涙を
流した彼の選手・ヴィクトムが現れ、自分がコーチになると申し出る。

制作年：2016 / 原案：久保ミツロウ、山本沙代 監修：山本沙代 / エイ
クス・ピクチャーズ / BD17,560円(1~6巻)、DVD17,020円(1~6巻)
巻が2016年12月30日発売、以降連続発売開始

第6話、中国国九州選手権大会の演技シーン、ショ
ートプログラムのテーマは「愛について〜Eros〜」コ
ーチのヴィクトルや観客をも魅了する「色男を演じる美
女」こと「カツ丼」になりきって、色気たっぷりに演技あ
げる勇利。美女を意地悪した口調で語る心の声を、セク
シーかつ凛としたフォント「ライラ」で表現した



そう、
あたしは男を虜にする
魔性のカツ井

間生勇利（CV 豊永利江）



最終話のラストシーン。人間の醜態や滑稽さをあざけりながらも、それが自分の内にもあることを自覚して、苦しみや覚悟の入り混じった思いを吐露するシエル。「コミックミステリ」で表した声ええる声から、ぐっと前に進もうとするように叫ぶ変化を実直な「ゴシックMB101 H」で表した。そしてため息のようにつぶやくセバスチャン。小さな声の中にも「秀英3号 M」のような艶やかさが感じられる



『書物 書物 Book of Circus』

桜やなの漫画『書物 書物』を原作としたアニメ作品。A-1 Pictures制作。19世紀イギリス。名門貴族・ファントムハイヴ家の13歳の主人・シエルの傍には、すべてにおいて完璧な執事・セバスチャンがいた。「女王の書物」という書物を持つファントムハイヴ家として、シエルは筆の仕事をこなしていく。最新作の劇場版『書物 書物 Book of the Atlantic』は1月21日より全国ロードショー。

製作年：2014 / 企画：岡部記之 原作：桜やな / アニプレックス / BD 7,236円(1〜5巻)、DVD(通常版)：5,076円

——僕も同じだ。

僕にも、あいつらと同じ
醜い中身が詰まってる。

これが人間だ！

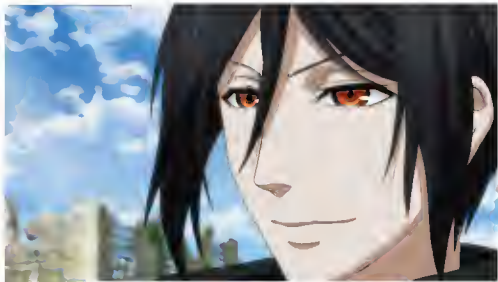
シエル・ファントムハイヴ（CV 坂本真綾）

人間なんだよ！！
セバスチャン！！

ええ

そりですぬ。

セバスチャン・ミカエリス（CV 小野大輔）



© 祐やな / スタウェアエニックス・製作事Project・MBS



『田中くんはいつもけだるげ』

ウダノゾミ系漫画原作による学園日常アニメ。制作はSILVER LINK。いつも眠そうでけだるげな田中を中心に、漫画ながらも喜怒哀楽の太田や明るく元気な宮野、オチを満載してくれる田中は辛っぱい白石、スケバンっぽい格闘など、個性豊かなクラスメイトらがある青春コメディ。

製作年 2016 / 監督 川面真也 原作 ウダノゾミ / パンダイジジュアル / BD 5 400円(1~2巻) 7,560円(3~7巻) / DVD 4,320円(1~2巻) 6 480円(3~7巻)

ボタン押してるぞ、田中。

太田(CV 綿谷亜正)

……ごめん。

田中(CV 小野賢章)



よしっ！

試し刷り問題なし！



第4話「白石さんの秘密」から、白石の委員会の資料作りを手伝う太田と田中。一つ一つに懸命で、かわいさと優等生らしい真面目さがある白石の声には「新丸ゴ ライン」。それに比べて、無口な太田と付だるい田中は声が小さい。かすれと思つたに特徴がある太田の声には、エッジと、空気が吹き抜けるようなディテールを持つ「モアリア R」を、口をはっきり開けずにもこつた話し方をする田中には、小ふりで線にゆるい揺らぎを持つ「陸謙」をあてた

……あ、兄貴……。



第8話「あばよ、ダチ公」から、戦車を失ってしまったシモンに、カミナが鉄拳を食らわせるシーン。熱血漢らしい気迫のあるカミナの台詞は、飛び散る塵や拳のかすれまで再現した筆文字「大監115」で。隠されたシモンの声には、はっと気を取り直したような響きがあり、芯の通ったイメージの書体「イフタ宋體」をあてた。



『天元突破グレンラガン』

GAINAX制作、監督・今石洋之によるロボットアニメ作品。人々が地下でひっそりと暮らす世界。穴掘りだけが得意な少年シモンとその兄カミナは、未知巨大なメカ・ガンダムと共に降りてきた少女コーコと出会ったことで、まだ見ぬ地上の世界を目指すのだった。

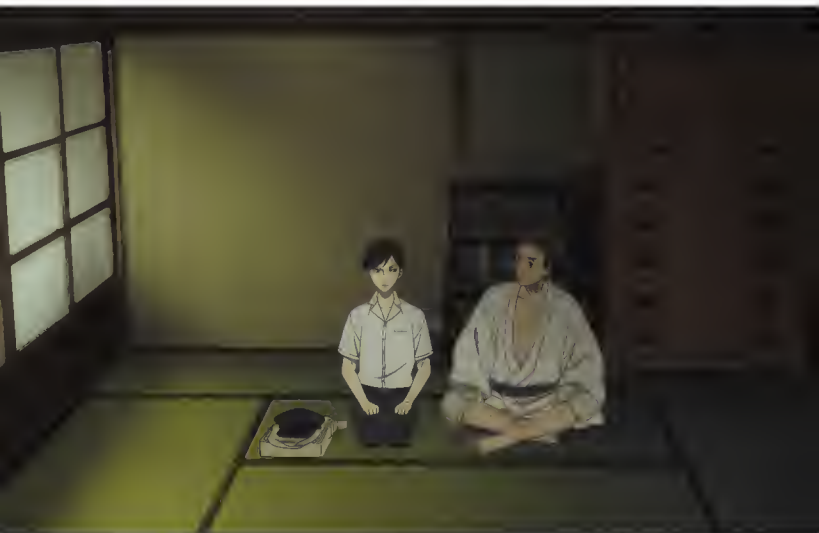
制作年：2007 / 監督：今石洋之 原作：GAINAX シリーズ構成：中島かず8 / アニプレックス / Blu-ray BOX (完全生産限定版) 154,800円



力ミナ(CV 小西克幸)

前座噺もおぼつかねえのに
そんなのまだ早いよ。

菊比古／八雲 (CV 石田 彰)



第3話から、自分の落語が見出せず悩む菊比古(のちの八雲)に初太郎(のちの助六)が原断や艶笑断を勧めるシーン。答える菊比古の声は、控えめで自信なさげながらも「東京アンティークS明朝」のようにどこか色気がある。断家らしく茶化すように抑揚をつけて返す初太郎の声は、快活で明るく、しかし骨格に安定感がある「モード明朝Bラージ D」が合うのではないかと。さらにここでは初太郎独特の抑揚を、上がり下がりのある文字組みで表現してみた



「昭和元祿落語心中」

曾田はこの漫画作品を原作としたアニメ、スタジオディーン制作。「昭和最後の大名男」と呼ばれる落語家・初太郎八重の下に、元ダンビロの若太師が弟子入り志願として押し付けてきた。狭く狭く彼の弟子入りを許した八重は、幸運した伝説の天才落語家・二代目助六との因縁を語り始める。2017年1月よりアニメ第2期「昭和元祿落語心中 助六再び篇」放送開始。

製作年：2016 / 監督 萬山寺 原作 曾田はるこ / キングレコード / BD 8,964円(1巻) 8,424円(2〜7巻)、DVD 8,964円(1巻) 8,424円(2〜7巻)

だよなあー。
できっこねえよなあ。

初太郎 / 助六 (CV 山寺寛一)



©曾田はるこ・講談社 / 落語心中協会

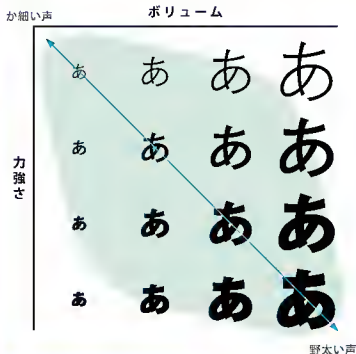
声を 視覚化する メソッド

予告編



声のボリュームと力強さを フォントと文字サイズに 置き換える

アニメはキャラによって、またはシーンによって、声の大きさはさまざま。ただ、それを表すには、音が大きい・小さいというだけではなく、声を出す強さ・弱さも関係してくる。これは「ボリューム＝音量」と「力強さ＝声量」という2つの軸で捉えられるだろう。そして、ボリュームを文字サイズ、力強さをウエイトに置き換えたのが下の図だ。このように2つの軸を設定すると、弱々しくか細い声と、声は小さくてもぐっと力を込めて喋っている場合の違いが出せたり、声の大きさに奥行きをつけることができる。ただ、「声が大きくてものすごく弱い」「声が小さくても力強い」ような声はあまり現実的ではないため、多くの場合は色のついた範囲くらいの変化にとどまると考えられる。



音量と声量を、文字サイズと
ウエイトに置き換える

スタンダードなゴシック体「ゴシック
MB101」で、文字サイズを声のボ
リューム(音量)、フォントのウエイト
「L・M・B・U」を力強さ(声量)に当て
はめて並べた。同じ文字サイズでも、ウ
エイトが太くなるほど声を張っているよ
うに感じられる

やや強った声

永遠の命を手に入れてまで
やりたいことがあるの？

ボリュームと力強さの異なる声

左ページの図を参考にして、「ゴシック MB101」でボリュームと力強さの違いを出してみた。右上はやや大めのつエイトではっきりと言いかけているイメージで、左上はボリュームは大きいけれど細く少し弱々しい感じ。その下の小さな台詞は発り高をつぶやくようなイメージで、一番下の「愛とは？」は大声で言いかけるような音階を出した

大きいが気弱な声

なんで
君が
そこに!?

独り言のような小声

この世界の大きな秩序を守っている存在が、あの城に眠っていたなんて知らなかった。だからこの地はこんなにも平和だったんだ。

張り上げた大きな声

愛とは？

声の専門家に聞いてみる!

声を視覚化する メソッドのヒント!?

今号の特集では「声や話し方をフォントと文字組みで視覚化する」ための方法を探っていく。

しかし、そもそも音声や話し方には、みなさんが読んでいるような文章で

記録できること以外に、どんな情報が含まれているのだろうか。

そして、どうやったら文字を使って、音声ならではの表現やパーソナリティーを

視覚化することができるのだろうか。そのヒントをもらうために、

さまざまな方法で「声」に関わる3人の専門家に話を聞きに行った。

●イラスト ハギーK

Specialist

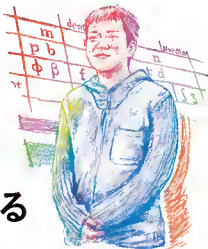
1

言語文化研究の専門家に聞く

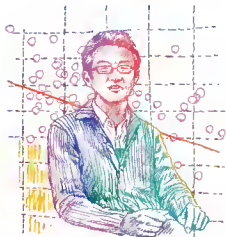
声帯でコントロールする
多様な声の表現

慶應義塾大学 言語文化研究所 准教授

川原繁人さん



P044



Specialist

2

音声科学の専門家に聞く

声に潜む個人性や感情の科学的な読み取り方

宇都宮大学 大学院工学研究科 准教授

森 大毅さん

P046

Specialist

3

VOCALOIDを駆使する専門家に聞く

音声合成の調声から掴む人間らしい声の特徴

コンポーザー

虹原ぺぺろんさん

P050



言語文化研究の専門家に聞く

声帯でコントロールする 多様な声の表現

●取材・文 編集部

慶應義塾大学

言語文化研究所 准教授

川原繁人 [かわはら しのぶ]

1980年生まれ。国際基督教大学卒業。米国マサチューセッツ大学大学院言語学専攻修士課程修了。博士(言語学)。ジョージア大学助教、ラトガース大学助教授を経て、2013年より慶應義塾大学言語文化研究所 准教授となる。一般向けに音声学についてまとめた著書に岩波サイエンスライブラリー『音とことばのふしぎな世界』(岩波書店)がある。

声を視覚化するメントのヒント

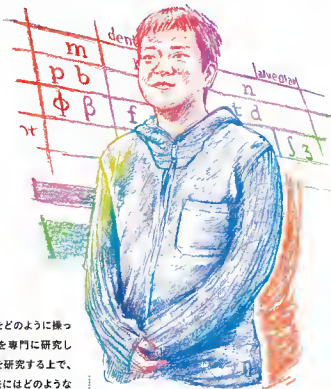
特徴的な声を出す時
波形に表れるイレギュラリティは
フォント選びのヒント?

言語学のなかでも「人間が音をどのように操っているか」に注目して音声学を専門に研究している川原さん。まずは音声を研究する上で、その特徴を視覚的に見る方法にはどのようなものがあるのだろうか？

「一番スタンダードなのは『波形』ですね。空気の圧力の変化を見ることができます。声を出すということは、空気を押すんですね。押すと返ってくるのでこういう周期性のある波のような形になる。私が声を出すと、声帯が震えて、空気を振動させて、圧力変化がこう広がっていくというのを図式化したものです。

他にも『スペクトログラム』というものもあります。簡単に説明するのは難しいのですが、波形は空気の圧力だけを見るもので、スペクトログラムはその時の声にどんなエネルギー(周波数)が含まれているかを分解して見ることが出来ます。僕はチーズビズの例えを使うことがありますが、チーズだけでビズを作ろうとすると、モッツァレラを何グラム、ゴーダを何グラムとか、違う種類のものを入れますよね。声もそうで、いくつもの周波数が異なる強さで混ざり合った状態。それを分解して見せるのがスペクトログラムです。

波形やスペクトログラムは、音声を音の情報、つまり「音響」として分析する方法だ。さらに近年ではMRIだったり、声帯や口の中の動きをセンサーで読み取ることで、私たちがどのように音を出しているのかという「調音」の側面からもより詳しく知ることができるようになってきたという。



ひげ文字の装飾が波形に見える？

実際に数パターンのフォントを見ながらお話を聞いていたところ、「ひげ文字」のテキストを見た川原さんから意外な意見が出てきた。「声帯の状態というのをも特徴づける要素で、主に高さや大きさに関わってくるんですが、他にもこういう『わだは〜(低く振動する声)』という声を出すときには、声帯をすごく強く締めるんです。そうすると、波形にこの書体にある装飾のようなものが出てくるんですよ。

この声の出し方はボーカルフライと言って、ブリトニー・スピアーズが曲で使って、アメリカの若い子たちにも広がっていますが、波形で見るとクワキネスという、パチンパチンと途切れるような形が出てくるんですね。すこく力が入っていると、声帯がこういう震え方をします。

声としてはざらつきに聞こえてくるんですが、声帯の動きや波形にも見て取れるというのは面白い。「波形に表れるこうした要素は『イレギュラリティ』なんです。パターンからの逸脱ですよね。音段は滑らかな声帯の振動から、激しいものが出てくる。その感じが形に出ているようにも取れますね」と川原先生。これは少し変わった例だが、声帯の状態が、出す音の性質を要していくのは間違いない。ひとつ参考にしていただくヒントになりそうだ。

声帯を開くことで出る優しい声

さらに、少し変わった声の出し方について聞いてみた。先ほどとは逆に、裏声のような高音を出すときには、声帯はどのように動くのだろうか。「裏声を出す時には、声帯を極端に伸ばしますが、声帯は2枚の井が喉仏の後ろについているのですが、この喉仏のあたりを前に倒すと、声帯が引っ張られて伸びる。これを恒態にすると声が裏返ります。ボーカルブレイは声帯を強く締める声の出し方でしたが、逆に声帯を横恒的に大きく開くこともできます。開けると、息が漏れてくるんですね。風が吹くようなイメージの母音が出てきます。

以前、秋葉原のメイドさんの声を分析させてもらったことがあるのですが、時々、このように声帯を開ける声の出し方を使っていました。空気が抜けるのでエネルギーとしては弱くなるけれども、優しい感じになりますね。この声帯の開け閉めによって母音の質がコントロールできるため、それが感情表現にも関わっていると考えられています」

声帯を引き締めて聞いたり、空気の抜けを表現するというのは、書体で言えば風通しの良さや横の広さなど、形にもリンクする要素がありうた。また、「話し方に注目すると面白い研

究があるんです」と川原さん。

「これも最近の研究なのですが、私たちはコミュニケーションする相手と、音量や声の高さ、速さを無意識にかなり合わせているらしいんです。私が実感したのが、子供が電車の中で大きい声を出したときに、親が「おっかい声出しちゃだめでしょ」ってひそひそした小さい声で言いますよね。小さい声で話しかけると、相手も小さい声になる。まあ子供はあまり聞かないんだけれど(笑)。そういう作戦を無意識に利用しているんですね。

確かに、こうして取材でお話を聞いていても、自然に話し方を近づけている。会話を表現する時には、それぞれの声質を出しながらも声の大きさや速度が相手のトーンに合っているか、ということを意識してもよさそうだ。

音に大きさや重さを連想する音楽徴

ほかに音声と視覚の関わりを考える上で、川原さんの研究テーマの中で興味深いのが「音楽徴(おんしやうちよう)」だ。音楽徴とは、大きさや重さなど、音そのものには本来備わっていないような感覚が音から直接連想される現象だという。「有名なものでは、心理学者のヴォルフガング・ケーラーの著書で、直線ですべて尖った図形

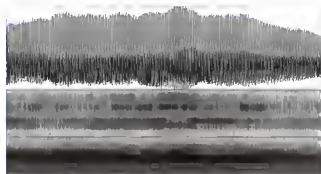
と、曲線ですべて丸みを帯びて、この2つの図形に「タケテ(takete)」か「マルマ(mauma)」どちらかの名前を付けるとしたら、どちらを選ぶかという割を紹介しています。

こうした現象について、議論自体はプラトンの時代からあったのですが、研究として取り組まれるようになったのは言語学者のエドワード・サビアが1929年に発表した論文からです。長らく音声学の研究では、聴覚と視覚は分けて考えようという風潮があったんです。しかし近年では、人間の認知ってそんなにはっきり分けているものではないという流れもあって、聴覚と視覚の繋がりが積極的に研究されるようになってきています」

声を視覚的に表現する挑戦は、まさに聴覚と視覚の関係を探るということでもある。音から形や重さがイメージされるのならば、文字の形から声質をイメージすることもありそう。さらに2人の専門家のお話からも、ヒントを探していこう。

声を視覚化するメソッドのヒント

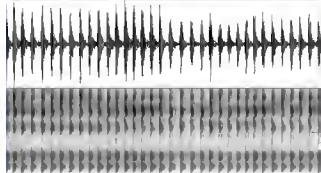
会話の声を表現する時には、
大きさや速度が
調和していることが大事



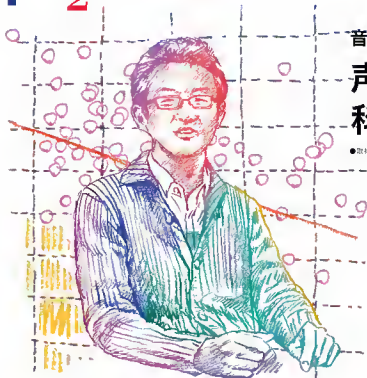
ひげ文字



ボーカルブレイを波形で見てみる



音源に「あー」と声を出した時の波形(上)と、ボーカルブレイの状態の波形(下)。上がなめらかな振幅を描いているのに対して、ボーカルブレイの方は声帯が特徴的な振動をすることで、小刻みに途切れるような波形に。ばらけた重先のような形が「ひげ文字」の装飾(髭ひげ)に似ている? 波形の下にあるのがスペクトログラムで、どの周波数がどれくらい強く出ているのかが分かる。



音声科学の専門家に聞く

声に潜む個人性や感情の科学的な読み取り方

●取材・文 内田伸一

宇都宮大学 大学院工学研究科
准教授

森 大毅(もり・ひろき)

1971年生まれ。東北大学工学部通信工学科卒業。東北大学大学院工学研究科博士後期課程修了(電気・通信工学専攻)。博士(工学)。東北大学助手を経て2007年より現職。共著に「電気回路の基礎」(東京電機大学出版局)。「音声は何を伝えているかー感情・パラ言語情報・個人性の音声科学」(コロナ社)がある。

感情は、話しことばにどう表れるのか？普通は、話された言葉の意味自体が伝わるはず、と考える。しかし実際の対話の現場では、「何を話すか」に加えて「どう話すか」も伝達の重要なファクターになるという。声の大きさや高さ、抑揚などで、同じ言葉でも伝わる態度や感情がまったく変わることすらあるからだ。こうした言語で書き記せない情報を運ぶ「パラ言語メッセージ」、や、声の音響特性と個人性や感情の関係について、宇都宮大学 電気電子工学科の森准教授にお伺いながら、フォントや文字組みの工夫へのヒントも探ってみた。

日々の暮らしで何気なく発する話しことばには、言語メッセージ以外にも、その人の特徴や心理状態など様々な情報が含まれているとい

う。非言語コミュニケーションという表情や身振りによるものがよく知られるが、言葉と密接ながら同一ではない「声」の領域にもそれが存在する。つまり音声によるコミュニケーションにも、どう話すか(音声の高低や大小、それらの振れ幅といった音響特性)で伝わるものがあるのだ。そうした話しことばに含まれる、言語以外に込められたメッセージのことを「パラ言語メッセージ」という。

森さんは、その仕組みを科学的に研究している。取材で訪ねた研究室で、さっそく「感情ってどんなふうに声に表れるんですか？」と尋ねると、森さんの最初の答えはこうだった。「簡単というと「そう簡単な話ではない」ということですかね(笑)」。

「たとえばなにやってるの？」という言葉は、発

し方次第で優しい問いかけにも、叱りつける言葉にも、呆れた気持ちの表明にもなり得ます。つまり、話しことばの本質は、そこで言語だけではない情報が伝達される点にある。逆に言えば、文字に書き起こしたとき失われる情報が、話しことばならではの特質ともいえるでしょう。「音声コミュニケーションにおける言語以外の情報は、意図的に発せられた「パラ言語メッセージ」と、もともととの声質など、意図をとまわらない「個人性」の情報とに分けて考えられます。私の専門は意図的な感情表現も含めたパラ言語領域ですが、個人性も今回の特集に関連が深いのかなと思いました。たとえば、あるキャラクターにぴったりのフォントを選ぶかと考えると、こうした個人性が大きな鍵になるはずだからです。そこで、まずはこのお話からしてみたいと思います」

個性(個人性)と音声の関係とは

人が話す声の基本周波数(音声信号を正弦波の合成で表した際の、最も低い成分の周波数。ヘルツで表す)を調査すると、女性は男性より平均的に値が高く、男女とも成長期に低くなっていく傾向が見られる。これは経験的・感覚的に分かりやすいが、他にも多様な音響要素を扱い、統計手法を駆使して分析する研究

声を視覚化するメソッドのヒント

話しことばの中の
言語以外のメッセージ、
「パラ言語」に注目してみる

話す人の性別や年齢によって、 声の周波数や抑揚には 音響的な傾向がある

があるという。

「基本周波数について、さらにその変動の軌跡を見ていくと、軌跡の傾きが小さい⇒すなわち平坦な声ほど、老けて聞こえる傾向があります。また、特定の声の周波数スペクトル(周波数ごとの強さを示すグラフ)には、共鳴する複数のピーク(強さの山)を観察できます。この「フォルマント周波数」も性別や世代を知る手がかりになり、太い声・細い声といった印象にも関わります(これを計算し、3次元グラフにしたものがスペクトログラム)。さらに、声に含まれる倍音の強さに関わる『スペクトル傾斜』からは、倍音が強い声は比較的若く、小さい＝倍音が弱い声は老けて聞こえると推測できます」

音響の専門用語に疎い筆者はここでちょっとたじろいだが、森さんは分かりやすい例を付け加えてくれた。

「犯人がどんな声の持ち主だったか、声の印象についての証言を犯罪捜査に生かすことを目指した研究があります。証言者は専門知識を持たないふつうの人ですから、「高い・低い」「男性的・女性的」「かすれた声・澄んだ声」「裏りのある声・ない声」のような日常的な言葉を使って声の印象を表現してもらうわけですが、これらの声の印象は、たとえば声帯の振動が規則的な若い声、不規則なら老けた声に聞こえる、といった音響特性とも関係があるわけですね」

声の音響的特性は、「その人である」とことや「どんな感じの人である」という個性の手がかりになるということか。であれば、逆にそうした要素をヒントに個性を表現することも、不可能ではない？

「研究においてはまずその『評価軸』をどう設定するかが大切、ということです。ひとつの方法論としては、たとえば辞書中のあらゆる「声」にまつわる表現を集めて、アンケートなどを通じて整理・分類してみる。その上で、それらと音声諸要素との関係を探っていくやり方などが考えられますね」

フォントに含まれる要素でいえば、たとえば「太い声・細い声」と「ウエイト」などは、連想レベルでも「関係ありそう」と思えたりする。他にも探すべきフォントの構成要素としては、装飾の有無や傾き、また仮名ゴディに対する大きさや傾きの広さなど空間的な要素に至るまでが検討対象になるかもしれず、かなり奥が深そ

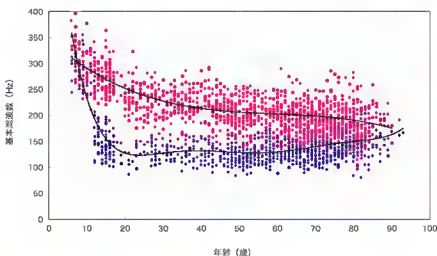
うである。

「私たちの研究では、そこは音声を構成する多様な音響のパラメータを通じて探ることになります。さらにこれらの要素は、個人性だけでなく裏隠された感情や態度、気分を含む『パラ言語メッセージ』にも関わる重要なファクターと考えられます。そこで続けて、この分野の研究の一部をご紹介したいと思います。」

「パラ言語メッセージ」が運ぶ感情

個人性などの情報に比して、感情を扱う研究が難しい理由のひとつは「そもそも感情は研究者の言葉で説明できるものなのか、という問題も大きい」と森さん。ちなみに森さんの好きな言葉は「感情とは何なのか、誰もがよく知っている。感情心理学者以外は」というアイロニー溢れる至言！ たしかに、性別や年齢はデータとしても扱いやすいが、感情はそうはいかない。さらに、生理的・反社会的な感情から、社会的な含むもの(例えば、相手に「嬉しい」「怒っている」などを意図的に伝える場合)まで、そのあり方もさまざまだ。

「そのため、パラ言語メッセージ研究では、まずそこに含まれるどんな要素(パラメータ)が、聞き手にどんな印象を伝えるのか、という評価軸の整理がいっそう大切になります。そのうえで、



「年齢・性別と基本周波数」の分布

子どもからお年寄りまで、男性1,173名、女性1,196名の基本周波数を分析したグラフ。女性の方が全体的に高い周波数。男性の方が低い周波数に属していることが分かる。また、10代代に男性は大きく周波数が変わる(声変わりすること、加齢によって男女の差が小さくなっていることが見て取れる

声を視覚化するメソッドのヒント

感情のように
簡単に切り分けられない情報を
次元にマッピングして考える



「次元説」に基づく感情の円環モデル

「次元説」に基づいて、「快—不快」「覚醒—睡眠」を軸にした円環モデルに感情をマッピングした図。感情を個々に捉えるのではなく、全体的な気分の方でどのような状態に位置するの、相対的に示している

音響的要素と感情の関係を調べる研究を行うこととなります。

ある実験では、プロ俳優による14の感情の演技音声を学生たちに聞かせ、改めてそれぞれの音声に当てはまる感情をラベル付けさせた。その結果を各音声の音響特徴（これらをパラ言語メッセージの扱いに依るとみなす）と照合・分析すると、「悲しみ」の感情は音の強度に反比例し（声の強度が下がる）、「退屈」の感情は基本周波数に反比例する（声が低くなる）などの傾向が見られたという。

ここで以降の話を理解するため、感情をとらえる2つの理論的モデル「基本感情説」と「次元説」にふれておこう。感情をどのような次元で評価するかという考え方も一つではないのだ。

「基本感情説」では、「怒り・嫌悪・驚き・幸福・恐れ・悲しみ」など少数の基本感情を前提に、多様な感情も基本感情の混合などでとらえる。ある意味、区別がハッキリしてて感覚的には分かりやすい。前述の実験はこの説をベースにしていると言える。

対する次元説は、そうした感情状態を独立したものとしては仮定することせず、「快—不快」と「覚醒—睡眠（非覚醒）」など対表現による抽象次元を設定。これらを軸にした2次元の円環モデルなどの上に、「喜び」「怒り」「悲しみ」や、「興奮」「平穩」「緊張」「退屈」といった感情の多様な状態が記される。複雑な感情のグラデーションを考えるのには、こちらのモデルが馴染みやすいようにも思える。

「次元説」の考え方は、感情を相対的にとらえるもの。色で例えれば、「赤」と言ってもバレットからたどりとつ選ばれるような特定の色があるのではなく、実際は色相環の一定範囲がそう知覚されることに似ていますね。

感情の次元と音響特性はリンクする？

森さんたちが行った研究のひとつに、この「次元説」モデルを使った調査がある。親しい学生同士にゲームをしてもらい、そこで演技ではなく自然な対話が記録される。こうして集めた音声データを、5,000近くの「発話」単位に分

け、感情に関する次元「覚醒—睡眠（非覚醒）」、「快—不快」に加え、対人関係に関する次元「支配—服従」「信頼—不信」と、態度に関する次元「関心—無関心」「肯定的—否定的」で評価。その結果を基に、基本周波数の傾きやレンジ（幅）、ピーク強度、話速、発話の長さなどの音響パラメータと、伝わる感情との関係性を統計的に分析した。

「分析結果は「覚醒—睡眠（非覚醒）」の軸が、各種の音響特性と最も高い関係性にあると示すものでした。分かりやすく言えば、緊張すると強った声になる、などの現象と結びつきやすいものと言えます。逆に「快—不快」は声の音響特性との関係が見い出にくい結果でした。この次元は世界の研究者が血道を上げる領域でもあり、一方で発話時の表情や視線、体の動きなどを含めた、よりマルチモーダルな領域だと考えられることも可能です」

「覚醒」と聞くと、筆者などは荒木飛呂彦の『ジョジョ』シリーズにおける傍点や鋸歯弧使いによる強調、また柴田ヨクサル氏の『エマスタースター』『ハチワンダイバー』などでの極大・極大なフロント使いなどを連想するが、みなさんはいかがだろう。一方で「快—不快」と関わる音響特性がはっきりしないというのは意外だったが、確かに「快—不快」に対応するフロントをイメージするのはなかなか難しい。

「音声だけを対象にして分析するとよく分ら

ないですが、実際の対話では表情や身振りなどの視覚情報もあり、それらが合わさって伝わる情報というのがあると思います」

いづれにせよ、これらをフォントや文字組みにあはめて考えると、仮に漫画で表現するのなら、バラ言語メッセージ的な感情伝達に効果的な要素は極力それを活かし、難しい次元は絵そのものに任せるという「割り切った使い分け」もありなのかもしれない。

「お話しした実験でいえば、まだ気づいていない音声側のパラメータや、新たな感情の音声パラメータを増やすことで分かってくることもあり得るでしょう。実際に、6,000以上の次元を用意して行われた研究もあります。ただそうすると、仮にある感情の認識率が上がっても、複合的な因果関係のはっきりした形は見出しにくいことも多い。これはビッグデータを用いた機械学習などにも通じる話かと思いますが、ブラックボックス的な解析可能性だけでなく、人間に理解できる『生きた知識』とできるかどうかが大変な意味を持つ領域もある、と私は考えています」

フォント・声・感情にまつわるあれこれ

ここまで伺った内容は、門外漢にはまさに「耳新しく」、かつ難しい話もあった。経験的に、さも有るんと感じるものから、専門家でさえ未だ謎の領域までが存在するのは、やはり感情という代物の複雑さを示しているとも感じられる。

もともと合成音声の研究などにも携わってきた森さんは、タイポグラフィや組版における「読みやすさ」かつ「美しく」配列する技術にも共感する部分が大きかったとのこと。そこで最後に、フォント・声・感情にまつわるあれこれをお話し頂いた。

「私自身の興味をいえば、話しこぼのテンポや抑揚と、文字組みの関係なども研究分野として面白そう。音声は計画的に発せられるものではないという特徴もありますが、たとえばアナウンサーが読むニュースは局所的な抑揚が比較的少ないとすれば、ペタ組みに近いのかな?とか、話し方をフォントに反映させるという点では、映像字幕の大きさ、色と聞き度合いの関係を調べる研究も過去にあります。スポーツ中継などで『入った ゴール!』という字幕を通常より大きく、また赤など通常と違える色で示す効果について考えたのです」

声を視覚化するメソッドのヒント

話すテンポや抑揚と文字の組み方を関連づけることもできそう

これはテレビや漫画でもよく用いられている効果と言えそう。感情かどうかは微妙だが、ニコニコ動画のコメントや最近のソーシャルメディアでも生じ得る現象でもある。

「他には、こんなユニークな研究もあります。日本のアニメキャラ27人の声(声優の演技音声)を外国語圏の人々にランダムに聞かせ、身体的、性格的な印象や感情について段階評価してもらい、これを分析した実験です。声と性格の関係は個人の価値観という要素もあり、また評価法の確立の難しさなど、課題も多い領域といえそうです。ただ将来的には、アニメーションの登場人物を合成音声で性格付けするようになるかも、あり得るかもしれません」

また、森さんからはフォント研究について、ニューラルネットワークによる欧文フォント5万種の分析という試みがあることも教えて頂いた。これは取り込んだ大量のフォント画像を基に深層学習させ、さまざまなフォントをベクターデータで生成できるようにしたものらしい。これはフォントと感情の関係を探る際のパラメータ抽出などに役立つのかも?といった勝手な期待もさせてくれる。

「声質からフォントへのマッピングにもディープラーニングなどが有効になる可能性はあるかもしれませんがね。ただしこの種の試みでは、『正解』を導くデータ群の存在が必須となります。つまり、いくら高度なシステムでも、不適切な情報で学んで是指す学習効果が得られないということです。加えてひとつ注意したいのは、フォントにはデザイン上の特質などとは別に、社会・文化的背景や慣習などのコンテキスト(文脈)で選ばれ、使われてきた面が少なからずあるであろうこと。用いるシーンによっては、これを無視しては成立しないケースもあるのではないのでしょうか」

森さんはその例として、勘亭流(歌舞伎、相撲文字、寄席文字を挙げてくれた。たしかに、いずれも江戸文字として総称され、雰囲気は似ているが、もともとは用途によって使い分けられてきたもの。仮に科学的な分析で「こういふときにも合う」と判断できても、ルーツや文脈から外れるは本末転倒ということもあり得る。

最初に断りを入れた通り、感情と声の離れた関係はそう簡単ではなさそう。ただ、『評価軸の設定』『パラメータの抽出』などから現実には「言葉にならない何か」を探り出していく森さんの姿勢は、大きなヒントになったように思う。それはこの特集で探っていく、フォントや文字組みのメソッドにも通じるものだろう。

声を視覚化するメソッドのヒント

フォントの持つルーツや文脈にも考えをめぐらせたい

VOCALOIDを駆使する専門家に聞く

音声合成の調声から分かる人間らしい声の特徴

●取材・文 宮越裕生

コンポーザー

虹原べろん〔にじはら・べろん〕

1988年静岡県生まれ。作曲画家、大学・専門学校講師。2007年から動画サイトへの楽曲投稿を始め、以降、数多くのVOCALOIDのデモソングや解説書籍を制作。2012年にメジャーアルバム『ReFraction -BEST OF Popperon P-』をHPQよりリリース。ほか声優やアーティストへの楽曲提供、楽器店での講座開講など、活動は多岐に渡る。



声を視覚化するメンソンのコント

音量と声量は別。
音の大きさが音量
声の明るさ／張りが声量

私たちは人と話したり、歌を歌ったり、声でさまざまなコミュニケーションを取っている。その「自然な声」にはどんな特徴があるのかと聞かれても、答えるのはなかなか難しいだろう。では、人工的な音声聞いて違和感を感じた経験はないだろうか。その人工的な声に感じるギャップには、人間の声にある特徴を探るヒントがありそうだ。そこで、音声合成を用いて楽曲を作っているコンポーザーの虹原べろんさんに、「VOCALOID4」での調声方法をを通して、人の声にはどのような特徴があるのかを細かく聞いてみることにした。

人の声を人工的な方法で生成する技術、音声合成。それが多くの人たちに一気に関心させたのは、ヤマハが開発した歌声合成技術を用いた「VOCALOID(ボカロイド)」の登場だろう。VOCALOIDは人間の声をサンプリングして音素に分解し、データベース化した「歌声ライブラリ」を「エディター」と呼ばれるソフトウェアで編集して、人の歌声を生成する技術だ。しかし、基本設定のままではどうしても人工的な印象になってしまう。それをできるだけ人間の声に近づけようと思うと、人の自然な声を持つ特徴をいかにパラメーターに反映していくかという「調声」の技術が必要になる。

「VOCALOIDで曲を作る人の中にも、人工的な声だからこそボカロらしくていいという人もいれば、いかに人間らしく歌わせるかにか

わる人がいます」と言う虹原さんは、後者だ。高校時代はボーカルのいるバンドを組んでいて、大学生の時に「初音ミク」というコンピューター上に存在する歌い手と出会って以来、人間の発声の仕組みや歌唱方法を研究し、VOCALOIDをより人間らしく歌わせるための調声技術を追求してきた。

調声とは、エディター（現在、虹原さんが使用しているのは「VOCALOID4 Editor」）のコントロールパラメーターを操作し、人間らしい歌声に近づけていく作業である。そのパラメーターの使い方を伺いながら、人間の声を構成する要素、そして音声を手帳や文字組みに置き換えるヒントを探っていくたい。

VOCALOIDと人間の歌声の違い

そもそもVOCALOIDと人間の歌声は、根本的に何が違うのだろうか。

「一番違うのは、ピッチ(音の高さ)の変化だと思います。急激にピッチが変化する時の波形を見くらべると、VOCALOIDは2つのノート(音符)の間を移動する時に、なめらかに移動して次の音符でぴたりと止まります。人間の場合は、例えば高い音から低い音へ移動する時に、一旦低い音へ行ってから目的の音へ行くとい

う動きがあります。人間の声にはそういった不安定さがあるんですよ。音楽的にいうと規則的ではない『揺れ』。音符の情報では表せない部分ですね」

紅原さんはそうした揺れを加えるためにさまざまな調整を行っている。「自然な声で歌わせるという意味では、VOCALOIDはまだ発展段階にある技術なので、ただ入力しただけでは自然に歌ってくれないんです。音符を入力して歌詞をあてれば歌唱データはできますが、そこからが本番。人間らしく歌わせるためには、マニュアルでの調整が必要です」

VOCALOID4には、歌声を調整するための12種類のパラメーターがある。「楽器を演奏する人は知っていると思うのですが、音には『大きさ』『高さ』『音色』という3つの基本要素があります。VOCALOIDを調音する時も、そのパラメーターが3要素のどれに变化を与えるものなのかを考えながら作業していきます」という紅原さん。まずは分かりやすい音の「大きさ」をコントロールするパラメーターから聞いていくことにしよう。

「音量」と「声量」を分けて考える

音の「大きさ」に直接的に関わってくるパラメーターには、ダイナミクス(DYN)とブライトネス(BRI)という2つがある。この2つは、どう違うのだろうか？

「ダイナミクスは音量のみに変化を与えるパラメーターで、スピーカーのボリュームを調整するような感覚で、ただ大きくなったり、小さくなったりするだけ。値を変えても声質は変化しません。ブライトネスは『声の明るさを変化させるパラメーター』とされているのですが、ダイナミクスとは違って値を上げ下げすると、声質も変化していきます。値を下げると、ささやくように弱まっていく、上げていくと声を強めていくようなパワーのある声を表現できます」

ダイナミクスが「音量」だとするならば、ブライトネスは「声量」。声の力強さをコントロールすると考えれば近いかもしれない。「人間は、ダイナミクスのように声質を変えずに音量だけ小さくしたりすることは難しいですよ。ささやく時は自然と声が小さくなるし、張れば大きくなる。なので、ブライトネスを使うと自

ひそひそ声と ささやくような歌声には 喉の震え方に違いがある

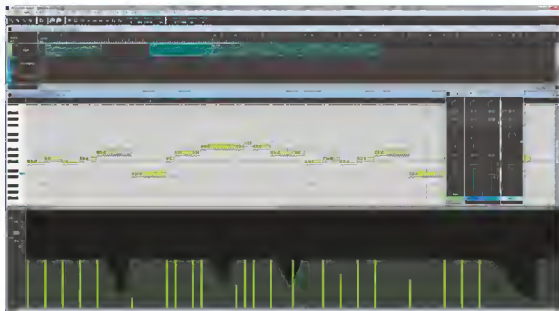
声を変化化する方法のヒント

然な声の大きさの変化を表現できるんです」

また、力強いを乗り越えて「叫ぶ」ような表現も可能なのだろうか。ブライトネスだけでは難しいようだが、VOCALOID4で新しく追加されたパラメーター、「聴るような歌声を合成していく機能」というグロール(GWL)ならばそうした表現ができるという。確かに叫び声は、ただ大きいだけではなく不安定なザラつきや震えのようなものが感じられる。

では逆にひそひそ話をするような極端に小さい声にも、固有の性質があるのだろうか。

「ひそひそ声というのは特徴があって、喉を振動させずに発声するので、音程がなくなってしまうんです。例えば『審』と『機』のようにイントネーションの違いがある言葉をひそひそで言う、違いを聞き分けられなくなってしまうと思います。ささやくような声は音量は小さくても



VOCALOID4 Editorの
操作画面

VOCALOIDのエディターは、シンプルなソフトウェア・シンセサイザーのように扱うことができる。ピアノロール(入力画面)に音符と歌詞を入力するだけで簡単に歌声が生成されるが、それをさらに詳細なパラメーターで調整し、細かい設定を加えることで、自然な歌い方に近づけていく

息っぽいハスキーな声には 不規則な成分=ノイズが 含まれている

声を視覚化するメソッドのヒント

喉が少し震えていて、歌を歌ったり、イントネーションをつけることも可能です

意識してやってみると、ひそひそ声は喉から空気だけが抜けていくように声に変化がつけられない。声量が小さくてもニュアンスを含むささやくような歌声と、ただ空気が抜けていくようなひそひそ声では、書体で表現する時にも違いが出てきそうだ。

大きな次は「音色」をコントロールするパラメーターに注目してみる。この声の質感にあたる要素に対応したパラメーターは種類が多い。一つずつどこなところを変化させていくのか考えてもらおうと思う。

音色に関わる多様なパラメーター

日本語は、「母音(a・i・u・e・o)」と「子音」

が組み合わさって一つの音を成している。この子音の長さを変えるパラメーターがベロシティ(VEL)だという。

「日本語では言葉のはじめなど、音を強調したい時に子音を溜めるんです。サ行なんかわかりやすいですが、例えば「し」がかりやってね」と言う時、頭の「し(shi)」の子音(sh)に溜めを作ると、そこが強調されて聞こえます。歌声も同じです。ベロシティを調整し、子音を長めに発音させると、溜めが発生して言葉が明瞭に聞こえます。全体的に子音を長くすると歯切れよく丁寧に歌っている印象になりますが、やりすぎると歌声が重くなります。反対に子音を短くすると、引っかかりのないスムーズな歌声になります。

さらに、「さ」のような摩擦音と「か・た」などの破裂音、「な・ま」などの鼻音といった発音の

性質によっても適切な子音の長さが変わるといいます。考え方としては、発音の明瞭さに関わると思えばよさそうです。

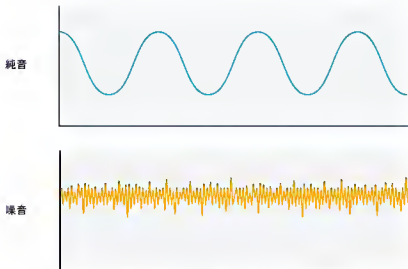
ベロシティは子音のコントロールだったが、次のオープニング(OPE)は母音の性質に関わるパラメーターだ。「分かりやすいように「口の開き具合」とも解説されていますが、オープニングは母音をモーフィングさせる度合いを調整するパラメーターです。例えば母音の「あ」から「い」へ変わる時に、「あ」を50%残しつつモーフィングさせると曖昧な印象になります。オープニングの初期値は最高値に設定されているので、値をそのままにしておけば、口を大きく開けて動かしただけはききとれた発音になり、値を下げると曖昧や助詞など、あまり重要でないところをハッキリ歌わない性質があるので、そういったところで値を下げるとう効果的です。

発音だけではなく、声の雰囲気に関わるパラメーターもある。まず「息っぽさ」を変化させるというプレシネス(BRE)。息っぽさは、どんな感じなのだろうか？

「少し専門的な話になってしまうのですが、音段便らがある音程がある音や、楽器の演奏音のような旋律のある音を「楽音(がくおん)」、ノイズのように音程が不確定な音を「雑音(そうおん)」といいます。楽音の波形には周期性があり、規則的に山を描いています。雑音の波形は不規則な成分、すなわちノイズになっていて周期性がありません。息っぽさというのはこの不規則な成分のことで、プレシネスの値を上げていくと「ノイズ」の割合が増え、ハスキーな声になっていきます。最大値まで上げると、風邪をひいた時のような枯れたような声になります。形に置き換えるなら、ギザギザやざらつきの感じる感じになりそうですね」

一方、クリアネス(CLE)は値を上げると高音域の倍音が増え、明るく鋭い感のある印象の声になるという。楽器や人の声など、私たちが耳にするほとんどの音には音の高さを決める「基音」と、その整数倍の周波数を持つ無数の「倍音」が含まれている。

「いわゆるツヤがあると云われる声の波形を見ると、高音域の倍音がしっかり出ています。高音域というのは8000ヘルツ程度の音域で、高音域の倍音が含まれている音声は、明るくさら



周期性のある音と、周期性のない雑音

純粋な音(サイン波)の波形と、雑音の波形のイメージ。私たちが聞いている楽器の音や話し声の波形を分析すると、波形にまさに波のような周期性が見られる(実際には楽器や音声などの特徴を反映しながら、より複雑な波形を描く)が、雑音の波形には周期性が見られない。これがいわゆる「ノイズ」と呼ばれるものだ

びやかな印象を与えます。反対に倍音が出ていないと、暗めな印象になります。もごもご喋っている声からは、あまり倍音が出ていません。

バンドのボーカルなんかは、倍音を出せる人の方が有利ですね。ギターなどの楽器の音は倍音をたくさん持っているの、倍音が出ていないと声に聞こえてこないんです。人の耳は倍音が増えると良い音だと感じる傾向がありますが、クリアネスの値を上げ過ぎると聴く耳障りな印象になってしまいます。

複雑な音程変化を描き出す

音色をコントロールするパラメーターのなかでも、歌声に最も大きな影響を与えられるのがジェンダーファクター (GEN) だという。声のキャラクターに関わってくるというが、声のどこなところが変化しているのだろうか。「これは音響的にはフォルマントに関わっています。周波数の分布を変化させることによって声質に変化を与えるパラメーターです。ジェンダーファクターの値を上げると男性的な暗く落ち着いた感じの声、下げると女性的な明るく軽快した声になっていきます。VOCALOIDの歌声ライブラリにはそれぞれに個性がありますが、本来の声のキャラクターが保たれるのは、初期値から±30くらいまで (64を初期値に、0~127の範囲で設定)。それ以上になると、その声の個性がなくなってしまう。テレビでブライバナー保護のために音を低く、あるいは高く変えたりしますよね。ジェンダーファクターの値を最大・最小に近づけるとあんな感じの声になります。」

このパラメーターは、話している時の表情を思い浮かべるとイメージしやすいという。「口角を上げて『あー』と発言した時と、口角を下げて発声した時をくらべてみると、声の明るさが変わるといえます。ジェンダーファクターの値を下げると、この口角を上げているような、ちょっと笑っているような声になります。基本的には上げると明るいコミカルな声になり、下げるとシリアスで重たい声になります」と虹原さん。

他には、音の基本要素の中で「高さ」のコントロールに関わるパラメーターがある。VOCALOIDの音程は、音符を入力するように設定することができるが、冒頭で触れたように人間の声の高さやピッチはそれ以上に複雑に

変化する。その変化を表現できるのが、ポルトメントタイミング (POR)、ピッチベンド (PIT)、ピッチベンドセンシティブィー (PBS) という3つのパラメーターだ。

虹原さんによると、人の声には低い方へ向かいやすい性質があるという。音程を変化させるパラメーターは、そうした特性を表現する時にも効果的だ。「高い声を出すにはエネルギーがいるため、人間の声には『上がりにくく下がりやすい』という性質があります。ポルトメントタイミングというパラメーターを使うと、音から音へ移動する時の変化のタイミングを前後させることができるので、大きく音が上がる時には音程変化を遅らせ、大きく音が下がる時に音程変化を早めるようにすると、歌い方の印象が自然になるといえます。」

ピッチベンドは音程の上げ下げを行うパラメーターで、その変化をどれくらい強く反映させるかを設定するのがピッチベンドセンシティブィーです。音程の変化を例にすると、人間の声は高い音が低い音へ移る直前に、少し狙った音よりも低いところまで下がります。そのタイミングでピッチベンドを使って一瞬音程を下げると、独特の人間らしさを表現できます。」

ピッチベンドは複雑で段階的な音程変化がつけられるため、歌い出しを感情的にしゃくり上げするなど、音符ではつけない変化を出すことができます。

最後に、VOCALOID4で追加されたパラメーターでクロスシンセシス (XSY) というものがある。これは2種類の歌声ライブラリをブレンドする、つまり2人の歌い手の歌声を融合させていこうという機能だ。これは人間には難しい、音声合成ならではの表現と言えるだろう。

理想的な声を目指して

以上が、主なパラメーターの働きだ。これらを駆使して調声していくことを考えるとかなり大変だが、人の声の持つ性質が、かなり具体的に見えてきたように思う。

実際は自然な声に近づけるだけではなく、「こんな歌わせ方にしたい」というイメージも反映していく。例えば虹原さんなら「固い声」で歌わせたいとしたら、どう表現するだろうか？

「音の立ち方で表現しますかね。一つ一つの音を『ド！レ！ミ！ファ！ソ！ラ！シ！ド！』と適切に

くスタッカートさせる感じにすると音が立ち、固く聞こえると思います。逆になるべく強調させないようにすると、ふわっとした印象になります」

最後に「理想的な声に近づけていく時、何を基準にしていますか？」と虹原さんに質問してみた。「僕の場合は、とてもアナログなんですけれど (笑)、自分で歌ってみますね。それで声の高さや、人間はこういう風に歌うというのを確認した上で、ボーカロイドの歌い方と照らし合わせて、違うところを直していくという感じです」

声を視覚的に再現する時にも、このフォントからはこんな声が見えそうだな、と思ったら、試しにイメージした声を自分で出してみたいかもしれない。今回教えてもらったのは、虹原さんが研究してきたテクニックのほんの一部だ。それでも、これらのパラメーターからどのように視覚的な要素に置き換えられるかを考えるのは、メソッドの大きなヒントになりそうだ。

高音域の倍音が
しっかり出ている声は
明るくきらびやかに聞こえる

声を視覚化するメソッドのヒント





visualization of voice 1

平安末期から鎌倉時代に活躍した仏師、蓮
屋の四男疾群によって彫られた「空也上人
立像」。鎌倉時代の作。念仏を唱える口から
6体の仏が現れるさまを表現した。顔を見な
い造形だ。そのイマジネイティブな表現は、
映画や漫画などさまざまな視覚表現が溢れ
る現代の視点から見ても、実にフレッシュだ

空也上人立像(慶應文化財)/八雲閣蔵 中野

基礎編

声を 視覚化する メソッド

キャラの声をフォントや文字組みで再現するには、どのような点に気をつけたらいいのか。専門家の方々に関いた話を参考に、声の特徴を捉え、フォントの知識も総動員して「声を視覚化するメソッド」をまとめていく、その基礎編だ。



会話のスピード感を 字間で制御する

アニメ作品のキャラクターは、早口のキャラもいるだろうし、のんびり屋でゆっくりしゃべるキャラもいるだろう。そういった話のスピードは、文字同士の間、つまり「字間」で表現できるのではないかな。ゆっくり話す時は字間を広くゆったりと。思いつき早口で喋っている時は、隣り合った文字が重なるくらい字間を詰めてしまうとスピード感ある雰囲気が出るはずだ。レイアウトアプリケーションで字間を調整する機能には、ある限り合わせの文字の間をピンポイントで詰めるカーニングと、選択した範囲のテキストの詰め具合を調整するトラッキングがある。スピード感には台詞全体のまとまりで表現されるため、部分的なカーニングではなく、全体的なトラッキングでコントロールするのがいいだろう。

ゆっくり話している場合

字間を開けたり
詰めたりして
話のスピードを再現

どちらも「リュウミン R」で、ゆっくり話している場合と早口で話している場合を表現してみた。字間を広く取ると、一言ずつ丁寧にゆっくり話しているように。字間を思いきり詰めると、早口でまくし立てているような印象に

すげー怖かった。
あのゾンビが襲ってくるシーン
めちゃくちゃ迫力あるよな。

早口で話している場合

すげー怖かった。あのゾンビが襲ってくるシーン
めちゃくちゃ迫力あるよな。



フォントに長体・平体をかけて スローモーションと早送りを表現

次は話すスピードとはちょっと違っていて、声がスロー再生されたり、早送り再生でかん高くなったりする速度感を表現してみよう。これを表現するにはフォントに「長体（ちょうたい）」や「平体（へいたい）」をかける方法が使える。長体とは、文字の幅を狭めて縦長に見せた状態。平体は逆に上下を潰して、平たく見せた状態になる。縦組みの場合、文字に長体をかけると言葉がぐーっと伸ばされているような感じになり、スローに見える効果が出そう。また、平体にすると時間も圧縮されているように見え、早送りに感じられるのでは？ ただし横組みの場合は縦組みと違い、平体をかけた方がスロー再生感が出るだろう。

早送り

遅刻しちゃうよ。
早く移動しないと
次、理科室だから



組み方向に対して、
伸ばしたり縮めたり

「筑紫ゴシック M」で縦んだ縦組みのテキストに、右は50%の長体、左は50%の平体をかけた。話し方がゆっくり／早口でというよりは、機械的に引き伸ばしたり縮めたりしたような、再生速度が違い／速いという感じを与える

遅刻しちゃうよ。
早く移動しないと
次、理科室だから

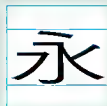
フォントと文字組み

文字を縦長にする長体平たくする平体

文字の幅を狭めて、縦長に見えるようにした状態を「長体」、上下を狭めて平たく潰すようにした状態を「平体」と言う。特に長体は、商品の成分表示や長い職名など、フォーマットに入りきらなかった文字を詰めて入れる場面で目にすることがあるだろう。どちらも極端にかけると本来のフォントの造形を崩してしまうため、一般的な文字組みでは避けることが多いが、声を視覚化する時には思い切って変形させてみるのもよいだろう。



長体



平体

なに言うてんねん。
アホかおまえは。

抑揚がある話し方



なに言うてんねん。
あほかおまえは。



パスに沿わせて 話し方の抑揚をつける

声の抑揚が大きい話し方のように再現すればいいだろうか。日本語の話しことばは、音程の上がり下がり抑揚が大きく影響してくる。その上がり下がりの流れをIllustratorなどのパスで描き、パスに文字を沿わせることで表現してみよう。例えば、感情的になって上ずった声が出る時や、ちょっとおどけた様子を表したい時。あるいは関西弁など特徴的なイントネーションで話している様子を再現したい時にも使えるだろう。あまり正確に再現しようとするとも台詞の雰囲気は損なわれてしまうこともあるので、全体のバランスを見ながら調整するのが上手く再現するコツだ。

台詞を流打たせて、大きな抑揚を生み出す

丸ゴシック体「Jisn 34」を使って、上はフラットに組み、下は音程の上がり下がりパスを描いて、それに沿わせて組んでみた。パスの流打ちが激しくなるほどエモーショナルな感じが出る

フォントと文字組み

パスに沿わせて文字を組む

IllustratorやInDesignには、文字を「パスに沿わせる」という機能がある。あらかじめカーブさせたり、流打たせたりしておいたパスを描いておき、Illustratorならば「パス上文字ツール」というツールを使うことで、文字をパスに沿って組むことができる。文字を乗せた後にもパスの変形ができるため、微調整してうまく抑揚を再現してみよう。

あほかおまえは



改行の使い方で、 話の呼吸とリズムを描く

会話では、言葉を適度に区切ることで聞き取りやすく話しやすいコミュニケーションができる。しかし、一度話し始めると止まらない、というキャラもいるはずだ。そうした話のリズムをつける時は、改行の使い方がポイント。自然な言葉の切れ目で改行を入れるようにすると、そこで一呼吸おきながら話している印象になり、会話にリズムが感じられるようになる。一方、書籍などで一般的に用いられる「箱組み」にしてみると、呼吸を挟まず一気に滔々としゃべり続けているような感じが出る。セリフが長くねばるほど、両者の違いが明らかになっていくはずだ。

一気に滔々と話す場合

俺、どっちかっていうと
ゆで卵は固茹で派だし豆
腐だったら木綿の方が好
き。柔らかくてふわふわ
したものってなんか苦手
なんだよね。

俺、どっちかっていうと
ゆで卵は固茹で派だし
豆腐だったら木綿の方が好き。
柔らかくてふわふわしたものって
なんか苦手なんだよね。

箱組みと改行を入れた 文字組みの印象の違い

両方とも「秀英角ゴシック金」で、改行の仕方だけを変えて組んでみた。左は左意の位置に改行を入れず、四角いフレームに合わせて押し込んだ箱組み。右は言葉の切れ目に改行を入れた。右の方が会話の自然なリズムが感じられ、左は一気に畳み掛けているような話し方に見える。



フォントと文字組み

日本語の文章は箱組みに向いている

本や雑誌などの日本語の文章は、箱組みで組まれていることが多い。フォントが一文字ごとに同じ大きさの正方形に収まるようデザインされているため、箱組みした時に収まりがよく、読面がすっきりとまとまるためだ。そのぶん、意図的に言葉の切れ目で改行を入れると、普通の読み物とは違った印象的な文字組みになる。一方で英語などアルファベットを用いる言語は、文字の幅がそれぞれ違い、かつ単語の間にスペースを挟んで書く「分かち書き」のため行末を揃えないものも珍しくない。

フォントと文字組み

文字組みの基本要素

縦組みと横組み

声を視覚化するメソッドを実際に使う時のために、基本的な文字組みについて知っておこう。日本語は縦書きと横書きのどちらにも対応することができる。これをレイアウトアプリケーションで組む時には「縦組み」と「横組み」と呼ぶ。日本語は、もともとは縦組みで表現していた。しかし欧文の文字組みの影響だろう、現在では日本語も当たり前のように横組みでも表現される。どういった時に縦組みと横組みを使い分けるか、というと「決まりはない」というのが正直なところだ。ただ、もともと縦組みのために作られた文字だからなのか、じっくり読ませたい小説をはじめ、いまでも印刷物においては縦組みのほうが主流であるのは間違いない。横組みは、情報をわかりやすく提供する雑誌などで使われることが多い。また、Webなどでは圧倒的に横組みが当たり前となっている。

キャベツの歴史はたいへんに古く、ギリシャ時代には薬として用いられ、ローマ時代には健康維持食として食べられていました。日本への渡来は江戸時代にオランダ人によって伝えられたと言われています。

キャベツの歴史はたいへんに古く、ギリシャ時代には薬として用いられ、ローマ時代には健康維持食として食べられていました。日本への渡来は江戸時代にオランダ人によって伝えられたと言われています。

横組みのテキスト

縦組みのテキスト

文字の見た目の大きさを決める

仮想ボディと字面

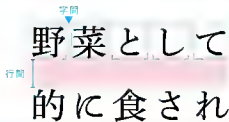
日本語フォントは一字ごとに決まった正方形の中に収まるようにデザインされている。その外枠になる見えない枠のことを「仮想ボディ」といい、文字の見かけ上の大きさを「字面」という。字面の大きさは文字ごとに異なり、ほぼ均一で揃っているフォントもあれば、仮想ボディに対して漢字の字面は大きく、かなの字面を小さくするように大小の変化をつけているフォントもある。小難しい長文を読む時は、漢字とかなに大小がついている方がテンポよく読めると言われている。



仮想ボディと字面

字間と行間で 印象をコントロールする

フォントと文字組みで声を表現するためには、文字そのものの形だけではなく、周りの余白を意識するのがポイントだ。特に意識しておきたいのが「字間」と「行間」。日本語で文字を組む時の基本は、仮想ボディをびったりとくっつけて並べる、いわゆる「ベタ組み」と呼ばれるものだ。その隣り合った仮想ボディの間を字間と呼び、広げたり詰めたりすることで文字の見え方を調整していく。また、次の行までの間隔を決める行間の広さも、読む時の印象を変える要素の一つだ。



字間と行間

明日の予報は
晴れ時々もり。
夜は雪が降るところが
あるでしょう。

複雑な質感を持つ声

明日の予報は晴れ
時々もり。
夜は雪が降るところが
あるでしょう。

スタンダードな中に豊かな質感を持つ明朝体

書籍などさまざまなシーンでおなじみの明朝体。そのなかでも比較的スタンダードな「リュウミン B」を見て、縦画と横画の太さの違いや「うろこ」(はね)などパーツごとに特色があり、かなり形の情報量が多く、豊かな質感を感じる



シンプルな声と、 情報量の多い声表現する フォントの使い分け

ここまで話し方と文字組みを関連付けてきたが、ここからは声質に焦点を当てていこう。まずは声質に含まれる情報量に注目。シンプルで直球、相手にまっすぐ届くはっきりとした声には、やはりゴシック体を選びたい。ゴシック体はすっきりと直線的なエレメントで構成されたフォントだ。艶や華やかさ、声の揺れや息づかいなど複雑なトーンを表現したい場合もあるだろう。そういったときは、形に情報量のある明朝体や楷書体が選択肢に入ってくる。よりかわいさを強調した声や、怯えるような震えなど、特定の状態を伝えたい時には、表現したい内容に合った特色を持つフォントを選びたいところ。それについては以降で詳しく解説していく。



すっきりとシンプルな形のゴシック体

明朝体に比べて、物り気がなくシンプルな印象のゴシック体「ニューロダン DB」。書表のない直球さを感じる一方で、定規で引いたような水平・垂直で構成されたゴシック体を用いると、人間的な揺れが排除された機械的な音声にも聞こえる

フォントと文字組み

日本語フォントの2大カテゴリー 明朝体とゴシック体の特徴

日本語フォントの代表的なカテゴリーを挙げるならば、やはり明朝体とゴシック体の2つだ。活字技術とともに中国から日本にやってきた明朝体は、筆の印象を生かしながらも、「てん」(はね)「うろこ」など様式化された特徴的なパーツを組み合わせることで成り立っている。ゴシック体は、構成する要素がだいたひ同じ太さでまとまっているシンプルな造形。金属活字時代の柔らかな骨格を持っているゴシック体もあれば、「ニューロダン」のように水平・垂直志向の強い現代的なゴシック体もある。

声

明朝体(リュウミン B)

声

ゴシック体
(ニューロダン DB)

明るく抜けのいい声と 落ち着いた声を 「ふところ」の広さで選ぶ

口を大きく開けて話すと、はきはきとしていて速くまで語く、明るく抜けのいい声が出る。逆に落ち着いた穏やかな声で話す時は口を開きを抑えめになり、さらにあまり口を開かずに喋るともごもとした話し方になる。この、声を出す時の口の開きを、フォントの「ふところ」の広さで捉えてみよう。ふところとは、文字の内側にできる空間のこと。ふところが広いフォントは、口を大きく開けた時のように明るく空気の通りのよさが感じられ、狭く引き締まったフォントは声量が控えめで落ち着いた印象になるだろう。また、ふところが広いと元気さや若々しさ、主張の強そうな声といったイメージにもなり、ふところが狭いと大人っぽい声や穏やかで上品な声にも感じられる。

ふところが広い フォントで組む

ふところが広い明朝体「小塚明朝 M」で組んだ台詞。大事なものが見つかった喜びと嬉しさが、つい大きな声になって出てきたような印象を受ける

よかったー。
この手帳、昨日からずっと
探してたんだよ。

控えめで落ち着いた声

よかったー。
この手帳、昨日からずっと
探してたんだよ。

ふところが狭い フォントで組む

「筑紫Aオールド明朝 M」は、少しレトロな印象もあるふところが狭めのフォント。上と比べると、しみじみと安堵の気持ちを感じているような声に見える

フォントと文字組み

ふところの広さを 2つのフォントで見比べる

改めて「小塚明朝」と「筑紫Aオールド明朝」を同じサイズで並べて見てみよう。「小塚明朝」は字面が大きく堂々としていて、ふところもかなり広め。対して「筑紫Aオールド明朝」は、字面が小さめでふところが狭い書体。一方で筆の伸びやかさなど優美さも感じさせる。



小塚明朝 M

筑紫Aオールド明朝 M



ころっとした太い丸ゴシック体

ふところが広く、形がシンプルでころっとした丸みを持つ丸ゴシック体「ソフトゴシック」で組んだもの。元気さやかかわいらしさを感ずるフォントだ



かわいく元気な声

おはよう。
風邪は治ったの？
今日は顔色いいね。



かわいさ、優しさが 表現できる丸ゴシック体

子どもや、女の子のかわいらしさを表現するならば、ゴシック体の角が丸まった丸ゴシック体を選びたいところだ。しかし丸ゴシック体は、ただかわいだけのフォントではない。特徴を見極めて使うことで、異なるニュアンスを出すことができる。例として、形がころっとしてて線の丸みが強く、ウエイトが太い丸ゴシック体で組んだ場合と、細身でふところが狭く、書き文字のような癖を残した丸ゴシック体で組んで見比べてみよう。左の台詞は、かわいくはつつとして、やや幼さがあるようにも見える。一方、右の台詞からは、大人っぽく穏やかで、優しいお姉さん的な声が聞こえてこないだろうか。軽快さや慈しみのある感じが出せるのも、丸ゴシック体の特徴だ。

おはよう。
風邪は治ったの？
今日は顔色いいね。

ふところが狭めの細い丸ゴシック体

こちらは細めの丸ゴシック体「気楽A丸ゴシックR」で組んでみた。「ソフトゴシック」よりもふところが引き締まっていてどこか大人っぽい印象があり、かつ丸ゴシックらしい優しさを感じられる

フォントと文字組み

実は身近なところにある
こんなところで見える丸ゴシック体

台詞のかわいさや優しさが表現できる丸ゴシック体。実は日頃たくさん目のシーンで見ている。街にある案内板や交通標識に使われるフォント、注意して見てみると丸ゴシック体が圧倒的に多いのだ。実際、資格に収まるような角ばった印象のある丸ゴシックを組んでみると、どうも公共性のあるイメージになる。真面目さや固さがあって、様やかといった雰囲気は男性の落ち着いた声にも合いそうだ。

風邪

スーラ DB

ちょっと変わった特徴や 個性が表れた声たち

個性の強い声や、変わった特徴のある声を表現したい時は、筆文字やユニークなデザイン書体などがマッチングしないか考えてみよう。例えば「古今長」や「ひげ文字」のように筆のかすれが表現されている太い書体は、ただ声が太いだけでなく、ざらっとした重みを感じさせる。風や空気が抜けていきそうな「アーク」のように軽く弱い声が表せるものもあれば、同じく縁が途切れがらでも「古印体」のように重々しく打ち震える声を思わせる書体もある。また、ぶりっこのようなわざとらしいかわいさを表現するのには、丸ゴシック体よりも骨格に遊びがある「ららぽっぷ」などが合うのではないだろうか。フォントの個性、つまりキャラクター性が強いものは、そこからどんな声が聞こえてくるか、耳を傾けてみると面白そうだ。

どっしりした頼もしい声

大丈夫だ。 俺に任せろ。

どっしりとしつつもかすれた声

江戸文字を現代風にアレンジした「古今長」は、筆のかすれや、肩を張ったような強さが特徴。太字のゴシック体よりも、どこか重みがあり頼もしい声が聞こえてきそうだ

かわいさを強調した声

ぞっちのミルフィーユ 一口ちょうだい。

動揺で震える声

水も滴る
いい男ってね。
ははは……。

不安定に重々しく震える声

口では強がっていても動揺で重々している声を「T8古印体」で表現。吸い乾いた吸文なんかも合いそう。不安定で細く重々しい声のように感じられる

そよ風が吹くような軽く弱い声

ざっと風が抜けるように、か細い声をイメージさせる「アーク」。本人は一生懸命声を張っていてもなかなか大きな声が出ない、つい守ってあげたくなる女の子のような雰囲気を感じる

か細く空気のような声

すみません、
あの、降ります。
通してください。



ぶりっこのかわいさのある声

「ららぽっぷ」は丸っこい形でキュートな声を表現させる。しかし、「…(音引き)」がくねっと揺れたり、どこかわざとかわいさを強調しているような……？（漢字は「ソフトゴシック」を使用）

フォントと文字組み

これだけは知っておきたい 日本語フォントの 基本カテゴリ

日本語フォントは、かな書体も含めれば数千に及ぶほどの数がリリースされている。それらをここではざっくりと5つのカテゴリに分けてみた。キャラクターの声をフォントで再現してみたいとき、まずはこういった大まかなカテゴリを意識して考えてみてはどうだろうか。

ゴシック体

全体的に直線的なエレメントで構成されているのがゴシック体。装飾が少なくすっきりとしていて、縦面や横面の大きさの違いが少ないのが特徴。シンプルな形のため、どれも似たように見えるかもしれないが、骨格の反りや傾きに特徴があるもの、歪み・水平にこだわってデザインされたもの、鉛筆にちよっとしたアクセントがあるものなど、よく見ると表情の違いがあることが分かる。

あ 永

新ゴ B

イワタ中ゴシック体オールド

毛筆・硬筆体

毛筆や硬筆による、手書きのイメージを持つフォントをこのカテゴリにまとめた。広告やパッケージでもよく見かける箱書体や行書体、中国の伝統的な漢字書体を基にした宋体や隷書体のほか、軍文字をグラフィカルにした江戸文字、太筆の大振りや勢いを再現した書体などもある。手のニュアンスが伝わることで、温もりや不安定さ、ダイナミックさなどを感ずるものが多い。

あ 永

大泉115

正書書CB1

明朝体

明治時代、活字技術とともに中国から日本にやってきた明朝体は、日本語フォントとしてもっともオーソドックスなカテゴリ。華の感じを残しながらも、〈てん〉〈はね〉〈うろこ〉などの装飾が一定の様式でデザインされているのが特徴だ。金属活字時代の伝統的な骨格を残すものから、現代に合わせて横組みでも読みやすく開発されているものまで、さまざまなバリエーションがある。

あ 永

凸版文久明朝

筑紫Aオールド明朝 B

丸ゴシック体

ゴシック体の鋭い罫部や角ばった部分が丸くなったフォントのことを、丸ゴシック体という。尖りがなくなり、明るく柔らかい雰囲気だ。ゴシック体同様に形はシンプルだが、骨格のカーブが大きく丸さを強調しているものから、ゴシック体の角をわずかに滑らかにしたものまでさまざま。また、ウエイトの違いでかわいらしくなったり上品な印象になったりと、印象が大きく変わる。

あ 永

じゃん 501

秀英丸ゴシック L

デザイン書体

ここまで挙げたカテゴリには収まりきらない、自由な発想でデザインされたフォント。明朝体やゴシック体などのオーソドックスな書体に個性をプラスしてデザインされたものもあれば、文字を図形やグラフィックのように捉えた、既成の枠組みにとられないような独創的なフォントもある。強い個性や特徴を持つ声を表現したい時は、デザイン書体の出番と言えるだろう。

あ 永

漢字タイパス 415

スティールワーク

話したことばと書きことばの関係

—日本語の歴史—

現代に生きる私たちは「話しことば」と「書きことば」を自然に使いこなしている。この日本語はいつから、どのようにして成立してきたのだろうか。

日本語学を研究する今野真二さんは、「話しことば」と「書きことば」には、ことばを扱う上で根本的な違いがあり、両者の間には何らかの回路が保たれていると見ていているという。その違いにも注目しながら、日本語の変遷を追ってみたい。

●取材 編集部 ●文 足立綾子

ほとんどの民族は、誰かと話す時に使う言語はあるけど文字を持たない「無文字社会」を経て、文字を獲得します。たいてい強力な文明国が持っている文字を周辺諸国は借りたり、変形させたりしますが、日本の場合、最初に出会った文字は中国の漢字です。漢字そのものを使って、日本語を書こうとしました。

ひとたび日本語を書き留めたら、その時点から書きことばの歴史が始まるわけですが、書きことばの成立となると一定のうつわとしての成熟が必要だというふうに私は考えています。

言語学(日本語学)では、話しことばと書きことばを分けて研究します。私たちは、話しことばを壁に習わなくても習得できます。子供の頃に英語圏にいれば英語が話せるし、日本にいれば日本語が話せます。なぜ、私たちが話しことばを習得できるのかは、非常に難解な問いで、私たちの頭のなかにプログラムがあって、それぞれの言語に接触することによって、プログラムのうしろに言語の個別の情報がちゃんとくさびさっていく……というように口で言うのは簡単ですが、それがどういうメカニズムなのかは、まだよくわかっていないわけです。とにかくなんらかの言語を習得できるということは、人間が持っている先天的な能力と考えるとよいでしょう。

一方で、書きことばは、あるいは字を書くということとは、教育しなければ習得できません。しゃべれるけど、文章を書くのが下手っていう人はいますよね。つまり、書きことばのトレーニングが充分じゃないと、自分の思ったことをうまく書けない。だから、書きことばや文字を習得するのは、後天的な能力なので、話しことばと書きことばは、根本的に違うものと考えます。

私たちは文字を習ったり、小学校で作文を書

いたりして、教育のプロセスのなかで書きことばを身に付けます。つまり、書きことばの能力を獲得するプロセスがある、教育できるのは、書きことばに枠組みがあるということです。そういう枠組みは、言葉が体系的に成熟しないと出てこないもの。日本語の場合は、『平家物語』が書かれた鎌倉時代ぐらいにやっと書きことばの枠組みが出てきたのではないかと言われています。

文字の使命は、時空を乗り越えること

書きことばは、鎌倉時代のあたりで成立したと考えられるわけですが、その前の時代は、どのような状況だったのでしょうか。たとえば、正倉院にある漢字だけで書かれた奈良時代の古文書。この文書は、日本語学では有名なもので、全部読むことはできるのですが、内容がよくわからない。また、時代が下って平安時代ぐらいに書かれた、お寺に預けた子供とその母親がやりとりした手紙が残されているのですが、同様に内容がよくわからないんです。特に手紙というのは、お互いに情報を共有している人たちが交わすから、「あれ、おいしかったよねっ」で書かれてあっても理解できますが、それを第三者が読んだら「あれっ、なに?」ってところからつまづくわけです。

実は、このことは書きことばの本質に触れています。要するに、第三者が読んだ時に内容を理解できるためには、読む人が内容を理解するために必要な、客観的な情報が書かれていることが必要なんです。でも、書きことばがある程度成熟していないと、どういう情報が必要なのかもわからない状態で書いてしまうわけです。

どんな国でも、語族の歴史とかを次の世代

今野真二 [ここの・しんじ]

1958年、神奈川県生まれ。早稲田大学大学院博士課程後期退学、高知大学助教授を経て、現在は清泉女子大学教授。専攻は日本語学。著書に『消された歌石』(旺文書院)、『かなづかいの歴史』(中公新書)、『百年前の日本語』(岩波新書)、『著作の言語学 表現のオリジナリティを考える』(集英社新書)など

日本語の話しことばと書きことばの変遷

のかなり大きな謎です。明治時代の活語のレコードがあるのですが、昔としてやっているわけで部分的な資料にしかありません。ですので話しことばを科学的に研究するとしたら、録音の記録が残っている現代でしか無理だと言えます。

現代と180度違う「書く」ことの重み

書きことばと話しことばの関係性を知るうえで参考になるものとして、明治時代から大正時代にかけて行われた「言文一致運動」というものがあります。それは、書きことばを話しことばに近づけようとする運動で、それだ両者が離れてしまった表れなんです。

中国では明の時代に話しことばに近い形で小説を書くことが行われるようになって、その時代に書かれた『水滸伝』や『西遊記』、話しことばが露出しています。一方、日本では室町時代の狂言の台本に犬の鳴き声が記されていたり、鎌倉時代の説話に今でも使うようなオノマトペが時々出てきます。でも、そういった部分にしか話しことばらしきものが確認できなくて、話しことばを意図的に残そうとするのは、相当、あの時代になってからのことです。

『源氏物語』のなかで、光源氏が誰かに本を贈ろうとする時には、まず高価な紙を取り寄せて、字がうまい人に写本を依頼するという話があります。『源氏物語』は小説ですが、選ばれた人が選ばれた内容を書いていたという当時の状況を窺い知ることができます。その後、紙は、庶民にはまだ手が届かないとはいえ、鎌倉時代ぐらゐから発達してきましたが、現存している室町時代以降の文書は、応仁の乱や戦国時代をはじめ、いたがびの戦火をくぐり抜けて残っているもの。ですので、これは後世に残すぞという強い意志が働いたものしか現代には残っていないんです。現代はWebに上げたものは半永久的に消えずに残ってしまう時代です。書くことばの価値や重みが今と180度違う時代の方が日本の歴史としては長かったのです。

★

ここまでは、日本語の書きことばと話しことばの大きな流れと特徴を見ました。ここからは各時代ごとの書きことばと話しことばを詳しく見ていきます。

先述したように、昔の話しことばがどうい

に残そうとするけれど、誰かがずつと覚えているのはなかなか大変だから、記録がほしくなる。それで長い陳文などを書くことで、部族の歴史を後世に伝えようとしてきました。つまり、時間と空間を乗り越えることが、文字の使命であるわけです。書きことばもそれに似ていて、後世の人が読んだ時に内容がちゃんとわかるような状態じゃないといけないんです。

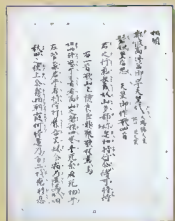
平安時代の話しことばの再現に挑戦

書きことばは、残された文書から成熟のステップを推測することができますが、昔の人々の話しことばがどのようなものであったのかは、現代のように話しことばをそのまま記録する手段がなかったため正確に窺むことができません。

平安時代の有名な作品である『源氏物語』は、日本語学的にいうと話しことばに近いかたちで書かれていると考えられていますが、あくまでも小説でして、当時の話しことばの通りかどうかは、音源資料自体が存在しないためにわからないわけです。

話しことばを研究するうえではそういった事情があるなか、日本語のアクセントや発音の研究をしている日本語学者の金田一春彦さんが、文献を基に平安時代のアクセントを再構築したんです。金田一さんの研究でアクセントがかなり正確に窺めるようになり、当時の日本語の発音はだいたいわかったのですが、話すスピードだけはどうしても探りようがない。仕方ないけれども、テレビでできた昭和30年代からある番組として、NHKのアナウンサーが一分間に話した文字数を集計して比べてみたところ、余分に早口になっていることがわかりました。それでちょっと無理があるけれど、この何十年間の話すスピードの変化を逆算して平安時代に当てはめ、NHKのアナウンサーに『源氏物語』を読ませて、平安時代の『源氏物語』はきつこういうふうに関こえたんだろうというものを音源したんです。そのテープを海外の人に聴かせたりするとあまりにもゆっくりすぎて不気味だと言われるくらい、平安時代の話しことばはゆっくりなスピードでした。

だから、平安時代の話しことばについてアクセントはわかったけれども、話すスピードすら正確にすることができないし、話トーンみたいなものがどういう状態で過去に存在していた



漢字を仮名として用いた『万葉集』

西本願寺本(新点本)と印されている『万葉集』からの抜粋。鎌倉時代の後刻、4人の書写者によって写り合ひ書きされたもの。漢字を削りてかなを書く万葉仮名に、カタカナで「割」が用いられている。図は『西本願寺本万葉集(普及版)』巻第2/1993/おうふう刊より

奈良時代 鎌倉時代の書物

第2章

古代語の成立と崩壊、

のだったかは、厳密に言うとはわからないのですが、当初の和歌は、話しことばに近いものとして捉えてもよいと思います。和歌は、なんらかの儀式やお祭りの時などに歌としてやりとりしていたというのが最初で、話しことば的であるのはたぶん間違いないと思います。

その和歌を集めた日本最古の歌集が『万葉集』で、奈良時代末期から平安時代初期(8世紀ぐらい)に編纂されました。『万葉集』では、たとえば、「筑波嶺(つくばね)に雪かも降るる否(いな)をかまかしき児(こ)ろが布(にの)乾(さわ)かも」という和歌は、原文では「筑波嶺乃由伎可毛布良留 伊奈乎可母 加奈思吉児呂我 尔努保佐流可母」というように、漢字一字につき一音方式のいわゆる万葉仮名でほとんど書かれています。

一字一音方式で書く万葉仮名は、あくまでもひらがな的な“漢字の使い方”なので、万葉仮名がそのままひらがなの元になったのでは考えられませんが、どうもそこまで単純じゃなさそうなんです。やはり、漢字で書かれていたのが、ひらがなで書かれるようになる間にステップがほしいのですが、その一連の変遷は、実はまだ完全にはよくわかっていないので、漢字で書かれていた時代に、のちにひらがなを生むシステムが内包されていたと考えられています。

表記のぶれがあった「万葉仮名」

万葉仮名の話でひとつおもしろいのが、中国語に堪能な人とそうでない人で選ぶ万葉

仮名が違うことがあったということです。実際に『日本書紀』では、中国語に堪能な人が書いた巻とそうでない人が書いた巻とが、万葉仮名の使い方の違いで明白に分かれています。

漢字を書き崩して変化させて生まれたひらがなは、それぞれの漢字を基にしたのが全部わかっています。905年に編纂された『古今和歌集』はほとんどひらがなで書かれているので、10世紀の初めにはひらがなが成立していたと確実視されています。

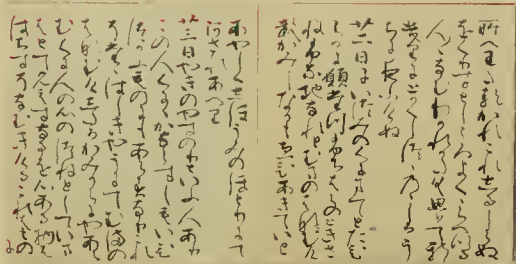
日本人が漢字と接触したのが4世紀から5世紀で、その500年から600年後に日本語用の文字であるひらがなが誕生しました。ひらがなは、子音と母音のフンセットに対して文字がひとつ与えられているので、日本語の音節構造との親和性が非常に高い。それなのに、なぜか日本語は漢字を捨てずに漢字仮名交じり文を現在も使用している。そこが個人的には日本語のおもしろいところだと思っています。

外国語に近かった平安時代の漢語

漢語はもともと中国語だから、平安時代ぐらいまでは外来語というよりもっと明らかに外国語の語つきをしていたと考えられています。そのようすを、『源氏物語』や『枕草子』から読み取ることができます。『源氏物語』では、文庫博士(今という大学教授よりも地位が高い学者)の娘とその恋人のやりとりで、娘が訪ねてきた恋人に漢語で返答してしまったために、恋

日記文学のさがけ『土左日記』

平安時代の日記文学として知られる紀貫之の『土左日記』。図版は鎌倉時代の前期、藤原定家が紀貫之の自筆本から書き写したとされている『土左日記』の複製本より。ほぼひらがなで記されている中に、ところどころ漢字が用いられているのが分かる。図は「定家本土左日記」/1928/青徳財団刊/国立国会図書館蔵より



人が興ざめしてしまったというエピソードが出てきます。また、『枕草子』では、音が降り積もる日の中宮が清少納言に「香炉峰の雪はどうなっているだろうか?」と尋ねたところ、清少納言が漢語の一節に出てくる「香炉峰の雪」にちなんで、御簾を巻き上げて部屋から見える山を香炉峰に見立てたところ、中宮にほめられたという有名な話があります。これらの話から想像すると、教養のある女性には漢語が使われていて、使う場面によってはほめられることがあったものの、日常会話のなかで頻繁に使われていたとは予想しづらいと言えます。

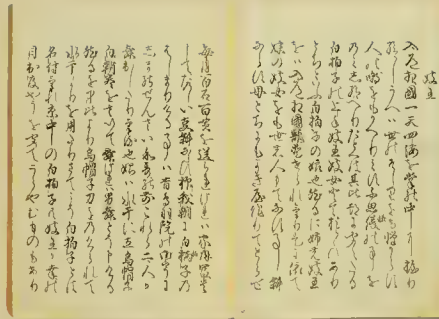
漢語は漢字で、和語はひらがんで書くのが基本なので、和歌には、漢語がほぼ使われていません。たとえば、平安時代に書かれた『土佐日記』には、和歌以外の散文部分に漢語が使われていますが、今の感覚でいうと、英語の外来語をもともの書き方を尊重してアルファベットで書くのと同じことなのではと推測できます。

『平家物語』の持つ近代のリズム

平安時代の次の鎌倉時代に書かれた『平家物語』は、和語と漢語の要素を併せ持つ、和漢混交文で書かれています。『平家物語』は琵琶法師が語る芸能としても洗練されているので、書きことばの完成と因果関係があるように見えてしまうのですが、書きことばが完成した時期に『平家物語』があったとみた方がいいように思います。一見、平安時代の『源氏物語』から鎌倉時代の『平家物語』に至る流れのなかで書きことばが完成したようにも見えます。ですが、片や平安貴族の宮中ドラマ、片や軍記物など、物語に使われる単語が全盛期でまです。水族館を舞台にした小説に「キリン」という言葉が出てくる可能性が低いように、貴族の窓や宮中の生活を書くには和語が多くなり、軍記物のように力強い文芸には漢語が自然に多く使われたということと思われます。

『平家物語』は、語りの独特のリズム感も特徴のひとつです。今、教科書に載せられているものの基となった『寛一本』は、琵琶法師が平曲として語った台本(あるいはそれに近い形態)とされている『語り本』と呼ばれるテキストのひとつ。その他に記事を付け加えたりした『読み本』も多く残されています。

日本語は、古代語と近代語で大きく二つに



現代人にも共感されるリズムを持つ『平家物語』

古活字版で印刷された『語り本』系の『平家物語』巻1から白拍子の物語「祇王」の冒頭。安土桃山時代の終盤に刊行され、古活字版でも最初期の刊行とされている。漢語が多く用いられるようになり、漢字とかなのバランスだけを見れば近現代の日本語とあまり変わらないようにも見えます。図は『平家物語』/興業年間(1596-1615)/下村時房刊/国立国会図書館蔵 より

分かれるのですが、古代語は平安時代まで、近代語は江戸時代から現代まで、その間の鎌倉時代と室町時代は過渡期と考える。つまり、鎌倉時代は古代語が崩壊する時代で、室町時代は近代語が生まれる時代なわけですが、『平家物語』は、現代の私たちの日本語の姿となんか近い可能性のある近代語に足を踏み入ったつづいた時代に生まれたからこそ、あの独特のリズム感が私たちの耳に心地よく響くのかもしれません。

＊

江戸時代になると、これまでお話ししたこととはまた別の要素として、印刷・出版が一般化します。このことを私は「文化化」と言っているのですが、大雑把に言えば、室町時代までは手で書いていたのが、江戸時代になると印刷・出版が軌道に乗ってくる。その背景には、江戸時代になって世の中が安定したことが大きく影響しています。刷ったものが売れる状況になったために、書きことばとして残されたもののバリエーションが密に増えてくるんです。活字本でも活字本でも、リアルな話しことばに思えるものが大量に出てくるし、

ジャンルも子供向けから大人向けまで多岐にわたり、文芸が一挙に開花していく。江戸時代は、印刷・出版を背景に文字社会が一挙に拡大していた時代なんです。

滑稽本など江戸時代の庶民が読んでいたものは、言葉とまがいと云えられてここにポイントがあったと思われるので、オノマトペがかなり出てきています。あと、助動詞や助動詞の「なんとかなだべ」とか「なんとかなだべ」とかをカタカナで小さく書いてたり、式亭三馬なんかは、鼻濁音を白い丸で書いていたって、いろんな工夫をして視覚化するようになります。それもやっぱり、印刷・出版の技術が非常に高くて自由に版装を作れるから、レイアウトも自由になってきたのだと思います。

また、江戸時代になると、方言をはっきり意識したり、本居宣長が『古今和歌集』などを江戸時代の官庁に翻訳した本とかが出てきます。それだけ江戸や都を中心とした言葉に対してある共有感というか、共同体みたいなものがはっきりあって、そうじゃない地域の言語が方言として目に映っていたのだでしょう。それから、同時に隔った『古今和歌集』や『源氏物語』が書かれた平安時代の言葉と

江戸の言葉に翻訳された『古今和歌集』

医師であり国学の大家であった本居宣長がまとめた『古今和歌集撰録（こきんわかしゅうとかがみ）』は、平安朝期に編さんされた『古今和歌集』を当時（江戸時代）のことばで口語訳したもの。基となる和歌が漢字とひらがなで書かれており、訳は漢字とカタカナで記されている。どこが江戸の話しことばの雰囲気が見えるのが面白い。

図は本居宣長『古今和歌集撰録 巻1』（版本）／刊年不明／永楽堂東四郎印／国立国会図書館蔵 より

教える、漢文を読めることを教育の根幹に据えていたのに、明治36年には方針が変わっている。それは、明治6年から明治36年の30年の間に日清戦争を経たことも大きな影響があるでしょうし、ひとつの国家、ひとつの言語というものを目指していく時に、文部省のスタンスが明らかに変わったかと思えます。

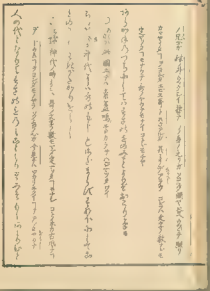
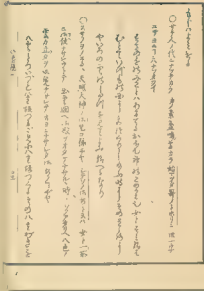
日本語の書きことばがひとつの道に歩こうとしている一方で、巖谷小波（いわやざなみ）という児童文学者が、子供が理解しやすい「お伽仮名遣い」という、かなり表音性が高い書き方を開発しています。他にも当時、「ちやう」や「ちよう」を「ちやー」というように、長音を「ー」（棒引き）で置く「棒引き仮名遣い」が開発された例もあって、明治時代の小学校の教科書で一度は採用されたのですが、不評で1年でやめました。また「棒引き仮名遣い」で書かれた小学生が楽しんでも、これまでの書きことばを教えないのは、それ以前の時代に書かれた文章を読めなくなる可能性が出てくるから教育上よくないんじゃないかという意見が主流だったのですね。

その「棒引き仮名遣い」は「お伽仮名遣い」に取り入れられて、巖谷小波が自分の作品をたくさん発表していた出版社の博文館は、ある時期、本や雑誌で「お伽仮名遣い」を使った表音表記をなるべく徹底していました。

他にも、福沢諭吉が漢字の数を3千程度に抑えることを主張したり、かな文字論者やローマ字論者がそれぞれの主張を出版物などを通して行っていたりして、明治時代は書きことばのバリエーションを許容するキャンペーンがあったのもうしろの時代だったとも言うことができます。

話しことばを書きことばで表すには？

話しことばをできるだけリアルにそのまま文字化して再現する考え方は、明治時代に



江戸時代の言葉が違うことがわかるから研究して、解釈してみようという気分になっていったのだと思います。江戸時代にまでなっていると言葉に対する捉え方の感覚が現代っぽいですよね。その時に自分が話している日本語だけじゃなくて、方言や他の時代の日本語に対しても距離をきちんととれるようになっていく印象があります。

スタンダードな日本語の確立

江戸時代は、藩としてのひとつのまとまりと制約がありましたが、国家と帝国日本みたいな意識はないはずなので、そこが明治時代と江戸時代とで非常に違うところなんです。つまり、明治時代になり外国と接触することが江戸時代に比べると格段に増えたことによって、日本もものによって自覚せざるを得なくなった。その時にひとつのポイントとして、アヘン戦争で清がイギリスに負けたことがその後の日本に大きく影響を及ぼしたんじゃないかと思っています。

日本にとって文化的なモデルで先生のような存在はすつと中国だったわけですね。その先生が戦争で負けてしまって、これからは西洋と付き合わなきゃダメだというのが、福沢諭吉がアジアを脱して西洋になろう（脱亜論）を主張しました。そうなるとひとつの国家とい

うものが意識されるようになって、言語もひとつでなきゃいけない話が出てくるんです。

私が研究している「言海」という辞書が明治24年にでるんですが、初代内閣総理大臣を務めた伊藤博文が、その出版記念パーティで「これでやっと日本も列強に自慢できるような辞書ができた」とスピーチしています。辞書と文法書と言語が統一されていることが大事なんだってことを言っているわけですね。

その流れで方言を排除していく動きが生まれて、小学校で方言をしゃべったら「方言れ」をかけられて外に立たされるということも行われていました。そこまでして、ひとつのスタンダードな日本語というものを確立しようとしていたのが、明治時代の大きな特徴です。

さまざまな書きことばが検討された明治

私は、江戸時代と明治時代の書きことばには連続性があるかと思っているのですが、その連続性が切れたのが明治35年から36年くらいなのはと予測しています。明治36年というのは、国定教科書が実際に初めて使われた年。明治6年に文部省が作った国定教科書のモデルには、漢語がたくさん入っていたのに、明治36年に実際に使われるにはじめて国定教科書は、ひらがなばっかりなんです。それまでは漢字を

印刷・出版される江戸時代以降の
書きことばと話しことば

さ、トーン、いろんな調子が人それぞれ全部違う。そのようなその場にいる人にしかわからない、音声にも反映されない情報もあります。

つまり、話しことばを書きことばに文字化すると、そういうものがすべて濾過された形に必ずなるということです。その濾過の仕方、うつわに盛る盛りつけ方も時代によって変わっていきます。その濾過のロジック、話しことばと書きことばの間にある「回路」が時代によってどう違ったかというのは、まだ研究されていない。面白いところだと思います。

現代では、文字がコンピューター化されて、ユニコードによる管理で字形が非常に増え、フォントの種類も過剰なほど豊富です。今のようにSNSで話しているそばから文字化するというのも、かつてないことだったと思うんです。現代には現代の話しことばと書きことばのロジックがあるはずだし、またさらに変わっていくものだと思います。

速記術とかが出てきてはじめてそういう感覚が出てきたのではと考えられます。ただし、江戸にそういう感覚がなかったかどうかという判断をするのは非常に難しい。でも、文芸として町人が話している言葉なをるべくリアルに書くというのと、高座で聴いている話をそのまま書き留めるというのではちょっとファンクション違いがあるような気がします。だから、話しことばの再現という感覚はやっぱり明治時代にならないと出てこないんじゃないでしょうか。

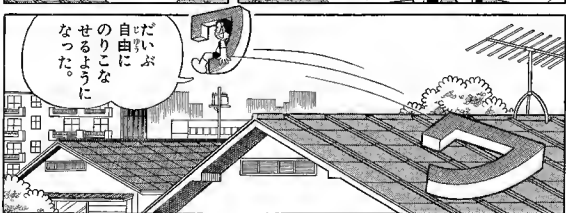
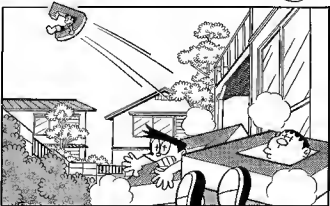
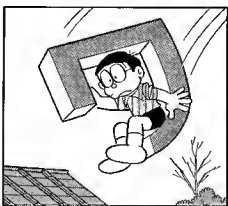
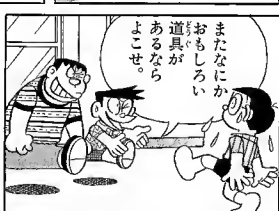
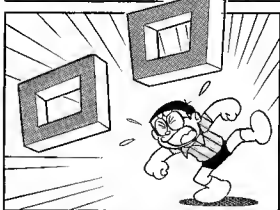
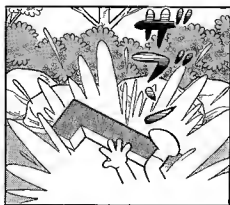
話しことばは、書きことばに比べて過剰性を持っています。たとえば、同じことを何度も話しちゃうとか、相槌を打つとか、話しことばには特有のノイズみたいなものがあります。今ここで話していることは、声が届かないところでは聞こえない現場性の強いもの。だから、録音を録れないがざりはその場にいる人しかわからないわけですよね。さらに、話し手は具体的な肉体を通して話しているから、身振り手振りもあれば、声の強



徹底して表音的に表現した「お伽飯名遣い」

明治・大正の児童文学作家、巖谷小波の文学作品には、独自に考案した「お伽飯名遣い」が見られる。図は巖谷による『消遣太郎』『私わ』『森の中え』など、話しことばの発音に即した、かなり表音的ななづかいが用いられているのが分かる。

図は巖谷小波(編)『お伽飯世界お伽飯 第3集』/1916/博文館刊/国立国会図書館蔵より



熊子・不二雄「ドラえもん」34巻「ワ」の字で空をいこうより/1995/小学館
©熊子プロ・小学館



Visualization of voice 2

ドラえもののひみつ道具の一つ「コエカタマリ」は、飲んで大きな声を出すと、声が立体になって固まるようになる道具。この話では、寝坊が通らないのび太が「自分の声に乗れたら音が伝わる速さで移動できるのでは」とひらめき、自分の出した「ワ」の字に乗って出かけていく。声が見えるどころか物質化してしまうアイデアはもちろん、それに乗ってしまうという発想が面白い

応用編

声を 視覚化する メソッド

「声を視覚化するメソッド」後半は応用編。さらに詳細なさまざまな声質のディテールに注目したり、これまでに出てきたメソッドを複数組み合わせてみることで、声の個性や感情表現を再現する方法をまとめていこう。



ひそひそ声と ウィスパーボイスの ニュアンスの違いを再現

応用編のはじめは、2種類の小さな声の表現から考えてみたい。一つは、耳元でささやかれるとドキッとしてしまうような色気のあるウィスパーボイス。もう一つは声をひそめて内緒話をする時のひそひそ声。実はこの2つには発声の仕方に違いがある。わずかに抑揚のあるウィスパーボイスは「息もれ声」と言われる、声帯がゆるく振動する状態。ひそひそ声の方は声帯にある声門がびたっと閉じて、喉を振動させないように話す状態。気流だけで発音するためイントネーションがつけれなくなり、声の個性も出にくい。予告編・基礎編でも登場した声の大きさと抑揚の表現に加えて、フォント選びにも考えを巡らせてそれぞれの違いを再現してみよう。

抑揚のあるウィスパーボイス

ずっと秘密にしてたんだけど、
本当は俺、地球人じゃないんだ。

ドキッとするような 美声のささやき

音量をぐっと抑えて話しながらも、人の心に響くようなウィスパーボイス。落ち着いた骨格で(はね)や(はらい)が細く、空気の通るイメージがある「太ミンA101」をベースに沿わせて抑揚を出し、爽やかな美声のささやきを表現した

ひそひそと話す声

ずっと秘密にしてたんだけど、
本当は俺、地球人じゃないんだ。

空気の気流だけで 発音する抑揚のない声

音量が極端に小さいだけでなく、喉が震えないため個性や特徴が出にくいひそひそ声は、文字の骨格そのものが表れてくるようなフォントが合いそう。極細のゴシック体「ヒラギノ角ゴシック体 WD」で振込みみた



硬質できらびやかな声と しっとりした情感のある声を ディテールで伝える

実声に特徴があるキャラにも、その方向性には違いがある。硬質でシャープな声と、しっとりとした情感のある声に分けて表現の仕方を見てみよう。高い倍音がしっかりと出た、きらびやかな声を表現するには、形の情報量があり、エッジのしっかり立ったフォントが合うだろう。明朝体ならばくろこやくはらいの先がきりりと尖っている書体。彫刻刀で彫ったようなツンと尖ったエッジを持つ宋體体だともう少し硬質なイメージになりそう。しっとりとした温度のある艶やかな声には、墨やインクのにじみを再現していたり、筆の流れの優美さを持つフォントを選びたい。声の強さにもよるが、書かな情感を出すならためのウエイトを合わせるのがよさそう。

硬質できらびやかな声

なぜ君と出会ったんだろう。
このまま朝まで
一緒に過ごしてもいいかい？



しっとりとした情感のある声

たくさんの声援ありがとう。
みんなのおかげで
最高のライブになったよ。

エッジの立った鋭さを
感じるフォント

硬質できらびやかな声に合わせて選んだ「イワタ宋體新がな」。宋體体の特徴である肥筆や曲がり角のきりりとした尖りや、少し右上がりの姿勢を持つ。細書の上端感もあり、洒落た感じと緊張感を併せ持ったフォント

フォントと文字組み

フォントの中に見えてくる
筆と彫刻の痕跡

フォントは今でこそデジタル化されているが、もともとは筆で書かれた書を基にしながら、活字として使いやすいように様式化されてきたものだ。その形のなかには、手書きの筆の質感だったり、木版や活字を手で振る彫刻の痕跡を見ることが出来る。例えば明朝体のひらがなならば、ゆったりと流れる滑らかさには筆の質感がよく見える。宋體体は、中国で木版印刷に多用された書風もあり、彫刻らしい硬質さが出たフォントと言えるだろう。

え
スーラ DB
え
スーラ DB

豊かな墨っぽさがある
フォント

情感の豊かさを表現するために、ちよっと独特な味わいのあるオールスタイルの明朝体「A1明朝」を使って組んでみた。たっぷりとした墨の印象と、優美な筆運びがしっとりとした艶を感じさせる

文字だけで表せない激情や 特殊な性質の声を テキストチャで表現する

クライマックスでキャラの感情が振り切れるような場面を再現しようと思った時、どのフォントでも「何かが足りない……」という気持ちになることがあるかもしれない。激情を表現するために文字の形だけでは足りないのならば、いっそ文字にテキストチャを乗せてしまうというのはどうだろうか。例えば蓮の底から轟音のように発せられる叫びには、砂や瓦礫をイメージするようなアナログなざらつきが合うかもしれない。あるいはこのメソッドは、魔法の呪文にその効果をイメージするテキストチャを加えるとか、ロボットの声にメタリックな質感を加えるなど、通常とは異なる性質の声にも使うことができそうだ。



フォントと文字組み

文字をアウトライン化して画像を切り抜く

IllustratorやInDesignはフォントをアウトライン化してパスに変換する、つまり文字の形を図形として扱えるようにする機能がある。アウトラインをとったフォントで他の画像やテキストチャを切り抜くことで、フォントそのものにはない質感を加えることが可能になる。

絶

+



ゴシックMB101 U

テキストチャ素材

ざらつきのある絶望の叫び

大きく重いた「ゴシックMB101 U」に、アナログなざらつき感のあるテキストチャを乗せた。ただ強く大きな声というよりも、腹の底から吐き出すような、重苦しい響きを感じられるのではないだろうか

フォントと文字組み

明朝体とゴシック体の バリエーションを 分析してみる

日本語フォントのなかで特に数が多いのが、明朝体とゴシック体。それぞれ同じカテゴリ内での基本的な特徴は共通しているが、注意深く観察するとそれぞれのフォントが固有のコンセプトを持ってデザインされていることが分かるはずだ。いくつか方向性が異なるフォントを挙げながら、明朝体、ゴシック体のバリエーションを分析してみよう。

金属活字の雰囲気を持つ明朝体から 現代的な新しさを持つ明朝体まで

明朝体は、活字の鑄造技術とともに日本へやってきて、日本語書体としての長い歴史を持っている。金属活字時代の伝統的な書体を基にデジタルフォントに複製されたものも数多くあり、そうしたフォントは筆運びやインクの滲まりなど、アナログ的でレトロな質感を感じさせるものが多い。反対に、デジタル環境で読みやすいように、現代に合わせたコンセプトで設計された明朝体というも登場している。そのような現代的な明朝体は、字面やふところが大きく、すっきりとした明るい印象のものも主流だ。

永 あ

リュウミン R

秀英初号明朝

明朝体のバリエーション

いくつかタイプの異なる明朝体を見比べてみよう。小盛などよく目にする、スタンダードなスタイルの明朝体「リュウミン R」。それと比べると、右上の「秀英初号明朝」は、筆触感のある筆の運びが感じられる、オールスタイルな明朝体だ。逆に右下の「TP明朝ハイコントラスト B」は横画・縦画がすばやく連続的で、装飾的な要素も無駄な要素が削ぎ落とされた、すっきりと現代的な明朝体。そして左下の「筑紫アンティークL明朝」は、活字の持つエモーショナルさをイメージして、まったく新たに現代のアンティークを描き出すという、古いようで今っぽい、不思議な明朝体だ。

あ 永

筑紫アンティークL明朝

TP明朝ハイコントラスト B

活字の骨格重視か、垂直・水平志向かで ゴシック体の違いを見る

ゴシック体にも、やはり活字時代の骨格を意識してデザインされたものと、ミニマムさを追求するようにフラットでシンプルな形を目指したのが見受けられる。活字の骨格を受け継ぐゴシック体は、線に反りや傾きがあったり、線の太さもまったく同じではなく、わずかな抑振を持っている。一方で、シンプルさを目指すゴシック体は、定規で引いたような垂直・水平志向で重みが少ない。

方向性の異なるゴシック体

左の「中ゴシックBBB」は伝統的な骨格を生かした、オーソドックスで長く人気のあるゴシック体。「あ」の1画目がくいつと反り上がっているのが印象的だ。右の「新ゴ R」は、すっきりと図形的に整理されたゴシック体。字面やふところが広く、文字が大きく見える

あ あ

新ゴ R

中ゴシックBBB

弾むような楽しさ、 幸福感が伝わるような声の再現

「楽しさ」や「嬉しさ」と言葉で言うとはシンプルだが、シチュエーションやちょっとした気分の違いで声質には違いが出るはず。少し具体的なシーンをイメージしながら、そうした明るい気分の声にバリエーションを出してみよう。例えば温泉にゆったり浸かっている時に、つい口から漏れ出てしまうつぶやきは、湯気が上がっていくように、抜け感があるフォントをゆったりと組んでみると雰囲気が出る。街で偶然、憧れの相手に合うなど、驚き舞い上がって喜ぶような声には、文字がぼらぼらと飄っているようなフォントが合いそう。また、元気を放出するようなエネルギーのある声は、くっきりとしたゴシック体を基にしながら、さらに明るく、押しを強めたようなフォントを選んでみてはどうだろうか。

温泉に浸かっているような幸福感があふれた声

温泉に浸かっている時について口から出てしまうつぶやきを、かな書体の「ほなな R」と、漢字に「解ミシ 田 M」を組み合わせて組んでみた。
湯気のようにふわっと浮き上がるような、気の抜けた声を表出した

幸せな気分が漏れ出した声

いい湯だなー。
極楽ごくらく。

周りの人を鼓舞する元気で快活な声

元気だけでなく、周囲の人を鼓舞するような声を、白抜きのゴシック体に影がついた「ランバート」で表現。明るくまっすぐで、前に押し出すような声の感じが出たのだろうか



うわーっ。
握手してもらっちゃった。
手、洗えないよお。

浮かれて舞い上がるような声

あまりの嬉しさで
裏返っているような声

憧れのアーティストに街で出会ってあまりにも嬉しくなり、声が弾んだり裏返ったりしてしまうようすを、「すずむし」で表現。全体的に活気ある感じにすることで、文字が跳んでいるような感じが出る

エネルギーあふれる元気な声

さあ、みんな元気出して。
ラジオ体操、
はっじめっるよー。

かすかにざらつくハスキーな声

ふところが広めのナチュラルな顔書体の骨格をもち、若々しい印象もある「豆蔵野」。万年筆のじみみを再現したという自然なざらつきは、ハスキーボイスに合いそうだ

俺、今日バイトだから
先帰るわ。また明日な。

どうしよう、
旦那様に見つかったりしたら
大変なことになるぞ……。

怯えて震える声



恐怖で不安定に震えている声

この書体「万葉古印」のところでここ
途切れる形は、印鑑で目にする古印体
に見られる特徴だ。文章を組んでみ
ると、まさに声が震えて不安定に途切れ
てしまうような雰囲気になります

声も効果化する
13
応用編

ノイズや震え、 ざらつきを含む声の表現

声色には震えやざらつきが含まれることがある。例えば、もともと声質が少し枯れたようなハスキーな声のキャラもいれば、ドスの利いたしゃべり方をするキャラもいるだろう。何かに怯えていると、震えるような不安定な声になったりもする。こうした息づかいに含まれるノイズや不安定さをフォントで表現するとしたら、どんなものが考えられるだろうか。地声がハスキーなキャラの場合は、あまり変形でない安定した骨格で、エッジにかすかにざらつきがあるようなフォントが使えそう。震え声は、声が揺れて文字自体がところどころ途切れてしまうようなものと雰囲気が出る。ドスの利いた、強さと迫りも備えた声は、リアルめの単文字を使う手もあるが、筆のタッチをデザイン化した江戸文字系のフォントを使うと、少しコミカルな感じも出るのでシーンによって使い分けたいところだ。

ドスの利いた声

お前たち、
やっちまいな。

野太く迫力がありつつもコミカルな声

迫力のあるドスの利いた声はリアルな筆文字でも表現できそうだが、「ひげ文字」で組むとちと不思議な感じがする。な愛嬌のある感じも出る。短いキメ台詞で使うと効果的だ

メソッドの組み合わせで シチュエーションを表現する①

ここからは、これまで出てきたメソッドを組み合わせながら、あるシチュエーションや、より複雑なパーソナリティを表現してみよう。まず一つめは、おしゃべりで聞き手のリアクションを挟む余地がないほど、マシンガンのように話し続ける女の子の声を視覚化。これには左ページで紹介した混雑や、メソッド2で解説した早送り、メソッド4の改行の使い方などを取り入れた。声質は若者らしい明るさと、耳に引っかかるキンとした硬質さをイメージ。漢字は伝統的な骨格を現代に合わせてブラッシュアップした「凸版文久ゴシック DB」だが、かなに角ばっていてウツさのある「タカモダン」を合わせた。さらに息つく暇もないような話し方を長文の箱組みで。まるで早送りしているかのような印象を平体をかけることで表現した。

硬い声で、まくし立てるように話す女の子の声

聞いてよ、彼とお正月に明治神宮に初詣に行っ
たんだけど、一緒におみくじ引いたら私は大吉
で彼は小吉だったわけ。で、そんな中途半端な
のないわーってそのあと連続で8回も小吉が出
て、もうそれお運命運命ゼーったい運命。だ
からしょうがないよって言うてるのにムキにな
っちゃって全然人の話聞かないしマジ何なのア
イツ。しかもお賽銭に五円玉がないから貸して
って、そんなさあ……別に神様だって五円とか
十円とかそんな細かいこと気にしてないよ。だ
って神様だよ？ 日々ファミレスでくっだらな
いことばっか話してる私たちのことなんか興味
あるわけないって。でもでも、そのあと福引で
る等の電動ポットが当たっていかにも小吉って

混雑によるキンとした声質と、
切れ目なく一気にまくし立てる話し方

かなに使用した「タカモダン」は、ラフで若者っぽい骨格に、硬いエッジと
インク塗まりのような引っかかりがあるフォント。このフォント単体では声
が遊びすぎてしまうため、漢字に「凸版文久ゴシック DB」を合わせるこ
で日常の芦らしい感じに。全体に60%ほどの強めの平体をかけることで、
早口というよりはわーっと一気にしゃべっているような印象を出している



メソッドの組み合わせで シチュエーションを表現する②

話している人と聞き手の距離によっても、声の間こえ方は変わってくる。次は音量や声量を意識しながら、距離感の表現に挑戦してみよう。例えばものすごく小さなひそひそ話でも、耳元で囁かれていると周囲の音よりも大きく、はっきりと聞こえる。しかし空気が抜けるような声の弱さはそのままだ。逆に、音としてはかすかにしか聞き取れないが、ものすごく遠くから叫んだり大声を出している場合は、「何か叫んでいるな」という強さは伝わってくるはずだ。これを、声の力強さをフォントのウエイトにあて、大きさを「聞き手の聞こえる音量」に合わせて変えてみると、距離感が描き出せるのではないだろうか。

この話、まだ
誰にも
聞いた
とないんだけ

至近距離のひそひそ話と、
遠くの大声

左は耳のそばで話されているひそひそ声のイメージ。唇振のゴシック体「ヒラギノ角ゴシック体 W0」を使って空気の薄いような声表現し、文字サイズを思いやり大きくして、耳元で聞こえているようすを表してみた。右は、ものすごく遠くで大声を出しているようすを、力強い「古今江戸」を使い、読みづらい（聞き取りにくい）ほどの小さいサイズにして表現している



耳元で話しているひそひそ声

おい！

さっき家へ

飛んでいかなかった？

めちゃくちゃ遠くで出ている大声



おのれ、 謀ったなッ。

早口なかわいらしい声で激昂する



メソッドの組み合わせで シチュエーションを表現する③

最後に、「こんな声も表現できるかも」という実験的なパーソナリティを設定して、声を視覚化してみた。キュートな声で時代劇のような台詞を話してもらったかどうか。おどろおどろしい声のフライトアテンダントさんがいたら……と、声を想像しながら読んでみてほしい。みなさんにはどのように聞こえてくるだろうか？

時代がかったごつい台詞を
キュートな声で

かわいい声のキャラクターが、時代劇に登場する武士や大名を演じている……というイメージを「シネマレーター」で表現。やや字間を詰めた早口なところも含めて、キュートな声に聞こえてくる？

小声で途切れがちにおどろおどろしく話す

もう一度、
シートベルトが
しっかり
締まっているか
ご確認ください。
間違いないです。
着陸いたします。

慌てながら強い抑揚で話す独り言

う。ち。ち。し。刻。遅。い。
は。く。は。く。
だ。あ。

慌てている時の大きな抑揚がある独り言

思いつき裏切ったり、忘れ物をしたりして遅刻しそうな時、誰に頼んでもなく出てしまう大きな独り言を、筆のうねりが特徴的な「歌宗アンティークSゴシック」に強い抑揚をつけることで表現

機内が恐怖に包まれるような
おどろおどろしい声

か細く途切れがちな声で、ホラー映画のようなおどろおどろしさを感じさせる声。「TBS古印体」の字間をあげ、改行を導くことで表現した。こんな声で話すフライトアテンダントがいたら、乗客全員が震え上がるだろう



衝撃を受けたように太く重い声でスローで話す

この
ナポリタン
本当に
美味しい～

雷に打たれたような
衝撃が表れた声

「こんなナポリタン、食べたことない」と言わんばかりの衝撃が表れた声。先頭に筆の荒さが出る額太フォント「ぶらっしゅ」を使って、噛みしめるようにスローで話すイメージを出すため平体をかけた



PORTFOLIO NO.43

TOMOHIRO KUSUME

【桶目智宏／くすめ・ともひろ】

デザイナー。2012年に合同会社アルコインク設立。ブックデザイン・パッケージデザインなどのデザインを中心に活動。現在、人材募集中。

● 写真・文 足立鏡子

● 写真 谷本 夏 [studio track72]



【ハツキス 2014年7月号】雑誌 / © arcwing 2014 講談社



「デンカウ」 宝井理人 / 演出 O 梅田智宏 [arcane] 2014〜、新書社



※上段左から

「化学屋のメガネ」 野井英千子「漫画」D 映画監督[arcano] 2016 講談社

「透明な華」かご 1 沖田×華「漫画」D 映画監督[arcano] 2015 講談社

「オヤジの青春」高橋伸太郎「漫画」高橋 伸太郎「漫画」D 映画監督[arcano] 1 高橋 伸太郎 2016 講談社

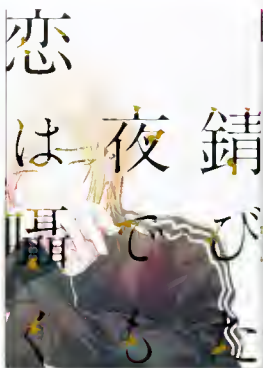
「バツコイ」月子「漫画」D 映画監督[arcano] 2015 講談社

「宇宙のガス」 横内なつき「漫画」D 映画監督[arcano]、池田 恵[arcano] Cover Retouch+Coloring 池田 恵[arcano] 2016 講談社

「カクレレディ」 はちだ「漫画」D 映画監督[arcano] 2016 KADOKAWA

「おにいちゃん」 横山「漫画」D 映画監督[arcano] 2015 クラマジン社

「讀びた後でも恋は囁く」 おげん「漫画」D 映画監督[arcano] 2015 新書館





※上段左から

「神隠しの森」とある男子高校生、夏の記憶 脚本「藤原」D「梅田智宏」[arconic]、作画「高」[arconic] 1 おおぞきあや 2016 集英社
 「新編 SD 横断戦 次巻」1 一式さると(著)、藤王エンターテインメント(発行)、北嶋博司(構成)、横井孝二(キャラクターデザイン)漫画 D「梅田智宏」[arconic]、作画「高」[arconic] 2016 講談社
 「ははははマン1 いちかわ編」漫画 D「梅田智宏」[arconic] 2016 スクウェア・エニックス
 「新編 轟・女神転生 デビルチルドレン 1」藤原秀明(著)、ATLUS(監修)漫画 D「梅田智宏」[arconic]、作画「高」[arconic] 2013 講談社

デザイナー

楠目智宏

「エンターテインメント作品における新鮮味や目新しさは、
一歩だと踏み出しすぎ。半歩先ぐらいがちょうどいいと思う」

漫画の装丁やアニメの映像作品のパッケージなどを手がけるデザイナーの楠目智宏さん。2012年にアルコインを設立後、目を引く漫画の装丁を数多くデザインしている。そんな楠目さんにこれまでの経歴や制作背景について伺った。

■ デザイナーを目指したきっかけは？

私は大阪出身で大学は滋賀県にある成安造形大学に通っていました。大学では最初に映像クラスに入っていたのですが、一枚絵で情報量も完成度も高い画面が作れる写真の表現に面白さを感じて、途中で写真クラスに変更し、どちらかというと商業的な写真というよりは、現代美術的な写真を撮りたいと思っていました。なので、大学で専門的にグラフィックデザインの勉強をしていたわけではなかったんです。

卒業後の進路を迷然と考えていた頃、以前からコンニの男性向けエロ雑誌のコーナーに置かれていた、ワニマガジン社の「快楽天」が明らかにエロ本ばかりでなくて、すてきな黄色でエロがあるなと思って。その当時は村田運鵬さんが表紙のイラストを担当されていて、カッコいいなと印象に残っていたんです。就職先も決まっていなかった時にたまたまワニマガジン社のアルバイトの求人を見つけたのがきっかけで、インハウスデザイナーからキャリアをスタートしました。

入社後にはじめて、VOLAREの星野ゆきおさんが「快楽天」をデザインしていたことを知りまして、ワニマガジン社にはVOLAREさんが手がけた本で溢れていてすごいなって。ワニマガジン社での私の仕事は、社内事情で漫画雑誌の仕事しかなかったの、新人の頃から漫画の仕事が中心で現在に至っています。その後、他ジャンルの仕事もしたいと思い、名和田耕平さんのデザイン事務所や出版社の新書部を経て、2012年に独立してアルコインを設立しました。

■ もともと映像や写真に興味があったことが、現在のお仕事に役立っていることはありますか？

漫画のカバーデザインの仕事では、基本的に意志があって動くキャラクターを描いています。なので、今この瞬間、そのキャラクターがどんな心情でなにを表現したいのかを考えてカバーをデ

ザインするのは、映像のなかの一コマを取り切るのと同じことをしているとも言えます。もちろん著者は一枚で完結するように絵を描いてきてくださるんですが、その絵の状況をさらに突き詰めて、どトリミングするかを私は一番大事にしています。写真を勉強した時もトリミングするだけで、完成度が格段に上がるという実感がありました。

■ デザインするうえで常に心がけていることは？

著者の絵に含まれるいろんな情報のなかで、パッと見た時にどの情報を読者に一番印象づけるのか、絵の中で一番の見せ場になる部分、著者が訴えたいことをトリミングすることでうまく引っ張り上げようことを意識しています。

場合によっては、バランスのよい絵をあえて削って違和感を意図的に作るようにトリミングすることも。たとえば、手持ちのカメラで素人が撮った写真のような、明らかに構図がゆがんだ絵にトリミングすることで、読者とキャラクターの距離感を近づけたり、親近感が湧くようにしたり。パッと見た時に読者の感覚的な部分に強くアプローチできるように心がけています。内容を加味したうえで、その本をどのターゲットにどう売りたいのか、書店員の方が売りやすいデザインなども考慮して、本の顔を作っています。

■ タイポグラフィも印象的ですが、文字のこだわりなどは？

あくまでも作品に相応しい文字の形というのが一番重要なので、作字に強いこだわりはないんですが、作字自体は好きですね。というのも、ワニマガジン社での私の一番の大きな仕事が、エロ漫画のタイトルのロゴを作ること。エロ漫画は連載形式をとらない一話での読みきりが多いので、タイトルが毎回変わるんです。毎月、千本ノックのように何十個ものロゴをひたすら作っていかなくて、作字の面白さを感じるようになっていました。それが今のデザインにも影響しているんだと思います。

■ 雑誌になった作品は？

独立して5年目の現在で月に25〜30冊ぐらいの発注があり、そのうちの3分の1ぐらいがボーイズラブ作品です。「テンカウント」という作品のお仕事によって、ボーイズラブ作品のご依

頼がとでも増えたので、仕事上のひとつの転機になったと思います。

この作品は潔癖症の主人公とセラピストとの関係性を描いていて、私が内容とテーマに感じたちょっとフェティッシュな印象をデザインに落とし込んでいます。縦と横のラインをわりと明確に意識して作っているんですが、文字に極端な長短をつけて不揃いにしたりして、整然とした佇まいのなかでどこか突出したおかしさを目立たせられるというかなと。タイポグラフィで潔癖症な主人公が抱えるいびつさを表現できたと思います。

■ 漫画の装丁をするうえで、時代性を意識することはありますか？

読者に手に取っていただくことが一番なので、もちろん意識します。昔と今の流行に加えて、このジャンルにおける作品のテストやデザインの傾向とか、状況の分析を踏まえて、それを外すのか乗っかるのかを考えます。

エンターテインメント作品って、基本的にとても保守的なもの。みなさん誰か見たこともない、感じたこともないものをほいしわけではなくて、ある程度、自分がほいし気持ちよさみたいなものを期待されて作品を手にとられる。なので、保守的な意味での欲望や期待感を満足させてあげながら、プラスアルファ、たとえば、一周回って新しく見えるものとか、そういう新鮮味や目新しさを毎回組み込んでいくのが重要なんところかなと。おそろく、一歩だと踏み出しすぎで、半歩先ぐらいでちょうどいいのではないかなと思っています。

■ 今後の展望は？

今後はクライアントの期待の上をいくようなレベルで漫画の仕事が続いていきたいです。ただ、書籍のありようも変化しているので、仮にある作品が他のメディアで展開される時に、ビジュアルイメージやグッズなど、作品全体のアートディレクションに関わってみたいかなと思っています。

あと、仕事柄、新人の著者の作品を扱うことが多いので、その方がうまく軌道に乗るための出発点をつくるような仕事は非常にやりがいを感じます。なにもまだ出た出来上がっていない方がうまく世に出ていけるようなサポートを裏方としてできたらいいかなと思っています。



©Quadrangle / BBKBRNK Partners

TV ANIMATION

ブブキ・ブランキ 星の巨人

×

筑紫アンティークL明朝

アニメはかつてから文字演出の自由度も高いジャンル。この作品では、オープニング、サブタイトルの入るアイキャッチ、本編の字幕など随所にわたって、伝統的な趣を持ちつつもどこか現代的な味わいの明前作「筑紫アンティークL明朝」(フォントワークス)が存在感を発揮している
TVアニメ「ブブキ・ブランキ 星の巨人」2016
BBKBRNK Partners

FEATURE ARTICLE2

TV/GAME/WEB/APP...

オンスクリーン×フォントの新しい風景

気付けば、画面上の映像コンテンツで見かける文字たちはかつてなく自由に進化している。番組のテロップで使われるユニークな書体。アニメの作品性をキャラクター付けるようなインパクト抜群のフォント。まるでグラフィックの一部のように歌詞が演出されるリリックビデオ……今、映像と文字の関係性は転換期を迎えつつあるのではないだろうか。フォントに造詣の深いさまざまな方々の声を手掛かりに、その進化の理由を探っていく。

HAPPEN
ON VIDEO
CONTENTS

グラフィックデザイナー・草野 剛が語る

何が映像の文字表現を 更新したのか

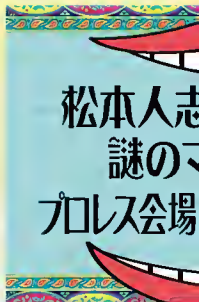
● 取材 編集部 ● 文 佐藤 勝

ここ数年間の、映像の文字表現をめぐる変化はどのようにして起こってきたのだろうか。グラフィックデザイナーとして、数多くのアニメ作品のロゴデザインや文字演出に携わり、武蔵野美術大学でタイポグラフィの講義も行っている草野 剛さんに、フォントを取り巻く状況の変遷を振り返りながら考察してもらった。

近年、映像の文字表現が変化した背景について、草野さんはまず「技術とサービスの変化」を指摘する。
「制作現場でのフォントの選択技が大

幅に増えたことが大きいですね。フォントワークスの「LETS」やモリサワの「MORISAWA PASSPORT」など、年間契約さえすれば決められた範囲内のメディアで自由にフォントを使うことができるサービスが映像の分野に浸透していき、数多くのフォントがユーザーにとって身近なものになりました」

さまざまな動きやレイアウトで文字を見せるための映像技術も、現在の流れを後押ししているという。
「これまでも、CMやMVなどで動感的なタイポグラフィは多く見られました。しかし、2000年代後半からAdobe After



松本人志
謎の
プロレス会場

クールポコ
ネタをやり続け
マジで餅完成す

世の中に絶対などない

検証

メキシコからきた マスクマンとして に登場してもバレない

説

水曜日のダウンタウン

×
DFP ロマン雪

プレゼンターが持ち寄るさまざまな「説」を検証していくバラエティ番組。一度見たら忘れられない、ミステリアスな装束があらわれた「DFP ロマン雪」(ダイコムウェア)が、「説」の提唱と検証結果を中心に番組のイメージを形づけている

DVD:水曜日のダウンタウン 1〜5(2015〜2016 全5巻)とオールタイム・シリーズ (118巻)にて毎週水曜 日 57〜58放送中

れば
説

Effectsなどの映像ツールが普及したことによって、こうした演出が誰にでも手軽にできるようになり、ニコニコ動画のボーカロイド作品などをきっかけに一つのムーブメントとして広がりましたね。

また、視聴環境の変化も製作サイドに直接の影響を与えていると草野さんは考えている。

「かつてのテレビ放送は現在よりもはるかに解像度が低く、文字がつぶれて見えなくなるといふ制限がありました。地デジへの移行をきっかけにフルHDの視聴環境が普及し、そうした制限から文字が解放されました。画質の向上がもたらした解像度が上がったので小さな文字でも読むことができます。つまり、高解像度化によって文字の再現性が向上し、画面上でのレイアウトもより自由になったんです」

「実録」と「透明化」の時代を経て

文字を取りまく時代ごとの空気も、その変化に影響を与えている要因の

一つだろう。

「90年代にDTPが普及し始めると、従来の活版印刷や写植などではできなかったレイアウトや、文字そのものの加工が容易にできるようになり、あらゆる文字デザインが試みられる「実験の時代」がやってきました。2000年代に入るとその反動で、透明性や視認性を重視したニュートラルな書体が好まれ、スタンダードな書体が数多く作られた。レイアウトやスタイルもスタンダードかつ、クリアで明確なイメージに回帰していきます」

やがてその流れはデザインの平均化、最速化、無個性化を推し進めていきます。2010年代には、そうした「透明性の時代」を退屈に感じ、文字を通して情緒や情感といったものを表現しようとする流れが起こり、個性的な手書き風の書体(レタリング)が復興してきました。より有機的な表現が時代を支配し始め、活字由来の書体にスポットが当たっているのも、こうした背景がある

ヒカリアレ

× 光朝

BURNOUT SYNDROMES

リリックビデオは昨今のMVのトレンド。文字が全てプロジェクターで投影されたこの作品では、数珠の縁面のコントラストが強い明朝作「光朝」(モリサワ)が、バンドイメージにもマッチすることから前作「FLY HIGH!!!」に引き続き選ばれた

ヒカリアレ BURNOUT SYNDROMES/2016 Sony Music Labels



©エピックレコードジャパン

のでしょう。このように、書体にも時代のトレンドが存在するんです」

アニメ「キラリル」をきっかけに、まさに「プレイクした」と表現してもよい個性的な極太フォント「ラグランパンチ」(フォントワークス)も、「手書き文字(レタリング)への回帰」以降の流れをくむものと草野さんは見ている。

「萌えの領域で厄にく上品に使用されているポップ体も同様かと思えます。キャラクターや作品が持つイメージを具体的に表す書体の作成や選定、演出の多様性はグラフィックデザインの文脈というよりも、作り手の中にある世界観から産まれてきたコードだと置えます。領域を越えず、全体を俯瞰して観察することでひとつの時代の流れが見えてくると思います」

映像と文字の未来

このように、文字をめぐるムーブメントはさまざまな要因が合わさって起こっています。

「時代のムードや一般的なデザインのトレンド、技術革新とその普及を促す価格帯の製品……そういったものが一丸となって流れを作ったのではないかなと思うのです」

そして、現在もスマートフォンやタブレットが私たちの視聴環境を変えつつあるが、今後また新たな映像と文字の間わり方が生まれてくることだろう。

「世の中にある多様なものが画一化し整理されすぎていくと、そうしたものを一歩超えて、『時代を変えるもの』を生み出したい」という人たちが必ず出てくる。VRなどの分野でもきっと、これから新しい表現が出てくるんじゃないかと思っています」

【くさのつよし】

1973年生まれ。株式会社アスキーを経て有会社草野剛デザイン事務所を設立。武蔵野美術大学非常勤講師。同人サークルCCMSを行う、SF Inc. 所属。2015年より一般社団法人JMGアグリエイターズ協会の理事を務める。

勝利の終着駅は、目の前ですよ。



BROWSER GAME/APPR

FONT

ガールフレンド(仮) × ロゴG

2012年にリリースされたスマートフォン向けの恋愛カードゲーム。リリース当時はブラウザゲームとしてのリリースだったため、iOSやiPhoneのシステムフォントベースにしつつ、要所で画像化された「ロゴG」が使われている
「ガールフレンド(仮)」2012・サイバーエージェント



APPR

FONT

ガールフレンド(仮) × ロゴG

(仮)を題材としたリズムアクションゲーム。こちらはアプリとしての開発であったため、「ロゴG」がフォントとして実装されている。細部のテキストをとって見てもそれが視認出来るだろう
「ガールフレンド(仮)」2013・サイバーエージェント

視覚デザイン研究所のフォントで読み解く オンスクリーン時代に 求められる書体とは

● 取材 編集部 ● 文 田代真理

近年、さまざまな映像メディアで個性的かつグラフィカルな書体を多く目にするようになった動向に際して、前ページでは大きな視点からグラフィックデザイナーの草野 剛弘さんに考察してもらった。ここでは、よりデザインの現場側の視点から、なぜこのような書体が今オンスクリーンで頻繁に使われるようになったのか考えていきたい。

先に挙げたように、ユニークで視覚効果の優れたフォントは今、さまざまなオンスクリーンのメディアに使われている。例えば、サイバーエージェントから2012年にリリースされ、今なお人気

のスマートフォンゲーム「ガールフレンド(仮)」(以下、(仮))と、(仮)から派生し、2015年から配信されているリズムゲーム「ガールフレンド(仮)」(以下、(仮))の「ガールフレンド」シリーズ2作品には、こうしたグラフィカルな書体がゲーム内の大部分の文字要素に採用されている。このようなフォントがシリーズを通してほぼ全面的といってもよい範囲で使われているのは、どのような理由があるのだろうか。

「ロゴぽさ」のある書体

「ガールフレンド」シリーズで共通して使われているのは、「ロゴG」(視覚

デザイン研究所)というフォントだ。(仮)のデザインを担当するデザイナーは複数名いるが、代表してサイバーエージェントのWebデザイナー・青木梓美さんに、ロゴGがゲームのフォントとして選ばれた経緯を聞いてみた。
「ゲームのコンセプトは〈萌え〉を推してはいるものの、ただかわいらしいだけではなく、スタイリッシュなおしゃれなイメージを演出したいという意図があったんですね。ここにかわいいフォントを合わせると、いわゆる〈美少女ゲームオタク〉の方々にしか届かなくなってしまう。この作品はより幅広いユーザー層に共感してもらえものにしたかったんです。それに対してロゴGの書体イメージがぴったりで、選いなく採用が決まりました」

では、ゲームというメディア上で実際に使ってみた使用感はどうだろうか。「ロゴGは、装飾次第でスタイリッシュにも可愛らしくも見せられる書体だと思っていて。ゲームの中には基本的なUI(視

外に日々更新していく各種イベントがあるんですが、共通してロゴGを使うことでゲーム全体としての統一感を揃えることのない一方、書体の持つ表情の多彩さも最大限に活用できるんですね。あとは、ウェイトが豊富に揃っているんで、文字サイズが小さくなる部分や太くつぶれてしまうようなシーンでも対応できる、使い勝手の良さも制作効率を高めてくれています」

(仮)はもともとがブラウザゲームなので、容量の問題でキャラクター名や見出し、(ガチャ)への導線などユーザーの目を引く必要がある部分やアニメーション演出に限りロゴGを画像化して使っている。後発の(仮)ではアプリとしての開発となり、さらに多くの箇所でもロゴGを使うことができるようになった結果、画面にも統一感が生まれた。

一方、ゲーム内のイベントのように、新しいコンテンツを短くスパンで制作していかないといけないスピード感も、今のオンスクリーンメディアならではの特徴の一つだろう。

「小さい画面、動的な画面でも瞬時に読めて、同時にイメージを伝えられる」という意味でも、ゲーム上での文字要素の「ロゴっぽさ」って、かなり求められているんですね。配信中のソーシャルゲームを運用していく中で、月に何本ものイベントを制作し、そのひとつひとつに目新しさや個性を求められる状況ですので、ただ文字を組んでそこにいくら装飾を加えれば画として成立する書体は豊富します」

時代とマッチした伝達力

それでは、ロゴGのようにオンスクリーンとの親和性が高いグラフィカルな書体は、いつ頃に登場し、どのようなコンセプトのもと作られたのだろう。ロゴGを含め、視覚効果に優れたインパクトのあるデザイン書体を長年制作しているフォントメーカー・視覚デザイン研究所のディレクターを務める葛本真史さんにも話を聞いた。

「私たちは、美しく機能的であることが求められるスタンダードな本文書体とは

一線を画す、個性的でありながらインパクトのあるグラフィカルな書体をコンセプトに制作してきました。ロゴGに関しては30年弱ほど前に私たちが開発したフォントの第一号ですが、こういった書体が今なおユーザーの方々に新しさを覚えてもらえ、ニーズが高まっているということは実感しています」

グラフィカルなフォントがさまざまな場面で使われるようになったのには、映像向け書体のリリースや書体ごとの個別販売、年間契約の定額制サービスの導入などの開始によって、検討できるフォントの選択肢が増えてきたことや、多彩なフォントを組み込むようになったハードウェアの進化などといった多様な要因が影響しているのだろう。

スピーディーな配信サイクル、時とともにも高まっていく画面上での技術的な表現力に対応しながら、狙ったイメージを瞬時に伝えることができること。それこそが、オンスクリーン時代に必要とされる文字表現の、一つのあり方なのではないだろうか。

視覚デザイン研究所

1988年に設立されたフォントメーカー。グラフィックデザイナーの視点で制作された、個性的でインパクトのあるフォントを数多くラインアップしている。2016年からは、従来の数ウェイトをまとめて購入出来るファミリーパックに加え、1ウェイト単位での購入も可能に。例えば、今回登場した「ロゴG」は各ウェイト20,000円と、よりリーズナブルにデザインワークへ組み込むことができるようになった。

url: www.vdl.co.jp/

CM「By McSWEETS」マックスシェイク 森永 ミルクキャラメル 真 2016
日本マクドナルド 使用フォント: ロゴG



オンスクリーンで活躍する 視覚デザイン研究所の フォントたち

「ガールフレンド」シリーズの他にも、視覚デザイン研究所によって制作されたグラフィカルなフォントは映像コンテンツのさまざまなシーンで使用されている。例えば、マクドナルドの新商品のCMでは商品名部分にも「ロゴG」が。また、学校法人・専門学校「HAL」の2016年度版 Webムービーの日本語部分に使われているのは「ロゴG」だ

OTHER
SCENE



Webムービー「HAL 2016 WEB MOVIE」真、でも、好き真 2016
学校法人・専門学校 HAL(東京・大塚・名古屋) 使用フォント: ロゴG

TRY PRINTING!

TRY 26

ポートフォリオ

CREATOR

映像作家 最後の手段

PRINTING COMPANY

印刷通販 プリントバック

毎回さまざまなクリエイターが印刷通販サービスを活用して作品を制作する本企画。

今回は映像作家チームの最後の手段が「印刷通販 プリントバック」でポートフォリオを作成。コラージュ・イラストを中心にしたユニークな冊子が仕上がった。

●取材・文 編集部 ●写真 谷本 夏 [studio track72] ●イラスト 田中聖子 [MdN Design]



気楽にパラパラ



本文所載は其のものを撮影して、バラバラとめくりやすい、カジュアルな雰囲気のポートフォリオに

映像作家チーム「最後の手段」は、イラストやコラージュなどを用いた独特の表現で、主に映像・グラフィックなどの分野で活動している。今回は、先日行われた自分たちの個展で展示した作品を使った、中綴じ・判型A5サイズのポートフォリオを作成。イラストやコラージュはもちろんのこと、展示会場の写真や、映像作品のチャプターなど、さまざまな要素を大胆に組み合わせ、展示の空間を直に感じられるようなイメージで制作した。

さらに今回は、イラストや展示会場を撮影した写真や発色よく魅力的に見せるため、光沢紙を選択。表紙には少し厚めの110kg、本文用紙には標準の

90kgと、それぞれ別の厚みを選んだ。仕上がりについてはいかがだろうか？

「光沢紙は一般的には安価で手軽な紙という印象がありますが、印刷がイラスト・写真ともに、細かい部分まで潰れず、しっかりといてきれいなので、きちんとした印象がありますね。本文用紙は滑めのもので、カジュアルな雰囲気になりました」

ページ数は表紙を含め24ページ。フルカラーで100部制作し、印刷費用は3万円台。通常より短い納期で印刷物を受け取ることができる「最短納期」にも対応しているので、スケジュールに余裕がない時にはぜひ活用したい。

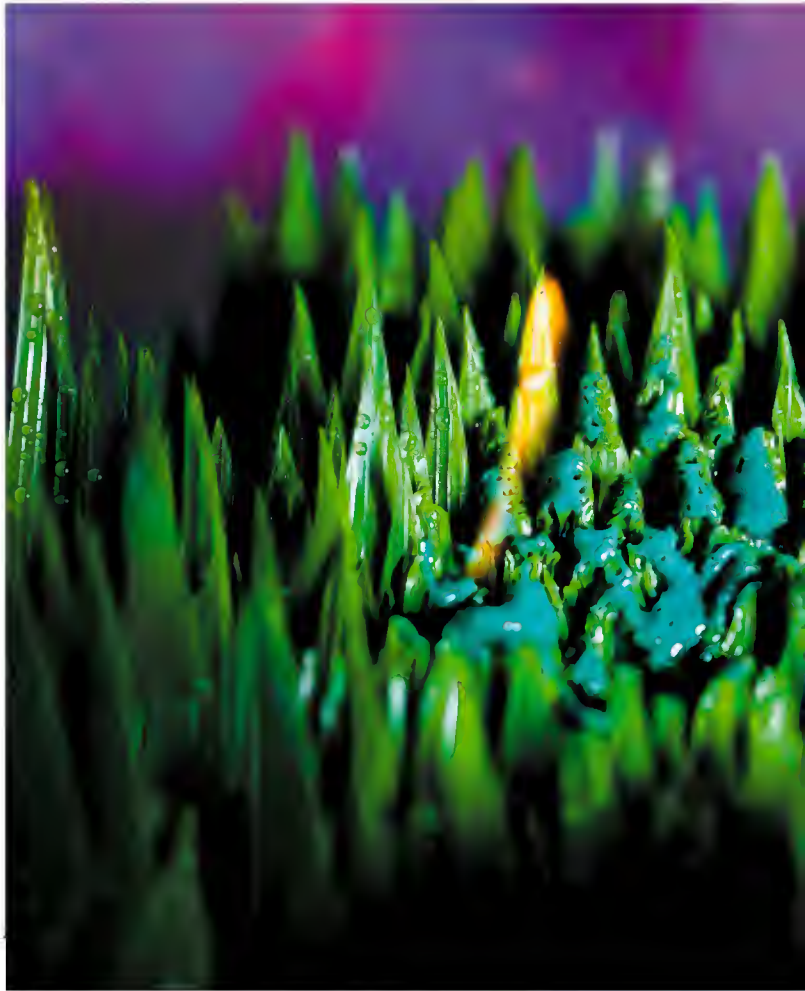
映像作家チーム 最後の手段

【さいごのしゅだん】 有坂直由、コハケン、おいたまの3人組。映像、デザイン、イラストなど、広告と現代を立体的に捉える角度で作品を作る事をテーマに作品制作。やりのほらのMV「Relax'm」で2013年度文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門新人賞受賞。
url: www.saigno.info/

印刷通販 プリントバック

表紙やフライヤーなどさまざまな印刷品を手軽な価格、短納期で提供。小ロットの印刷商品も充実している。中綴じ用紙印刷の場合は、ページ数などのから表紙に印刷しやプログラムといった加工まで徹底し印刷を担うことができるので、制作物の完成に合わせて活用してみたい。
url: www.printpac.co.jp/



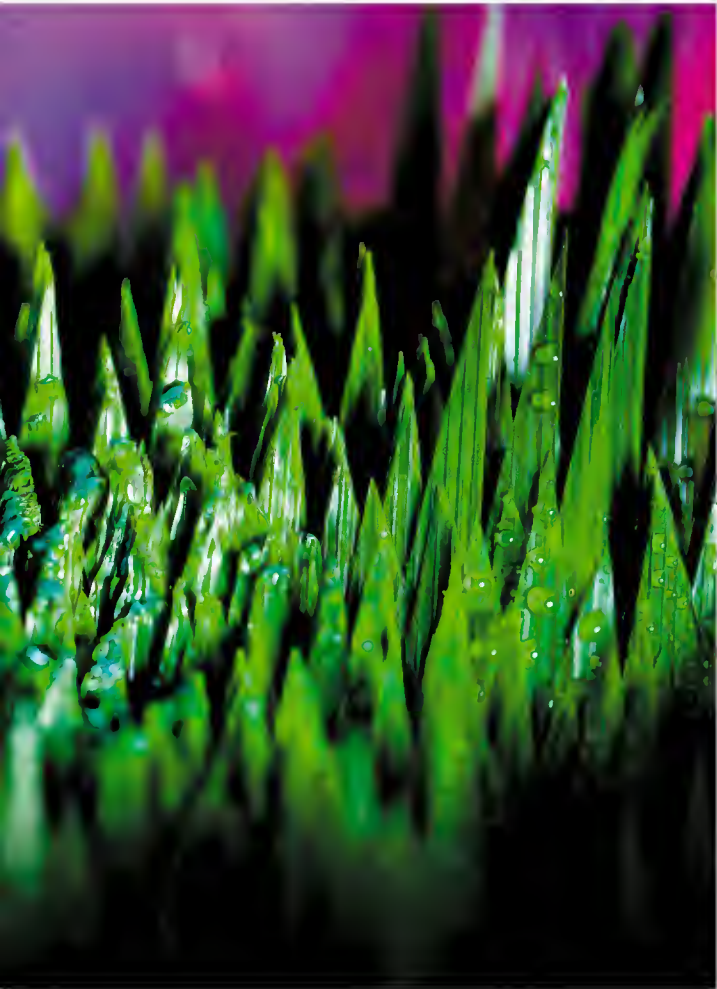


DESIGNING the MOMENT

シャッターでデザインしてみたい

● 写真・文 江森丈晃

グラフィックデザインや編集を生業とする江森丈晃が、「写真一発でデザインしてみる」という通戔。最小限の撮影機材とささやかな仕組み。こどものじっけん精神もしくは煩雑な通常業務からの逆噴射的発想(=通戔?)をもって、光と瞬間をグラフィック化していきます。



「おせち」づくりで大量に余った「はらん」を閉めているうちに、「これで山火事をつくってみよう!」と豪語。キッチンで撮影開始。塗料用のシンナーをまぶし、赤ログラム・ペーパーで背景を、トイレット・ペーパー(の芯)でスポット光をつくり、いよいよ点火。大炎上し火災報知器が鳴るまでの10秒で連射した20枚のうちの2枚目です(10枚目以降は炎しか写らず……)

アニメやイラストのエフェクト表現をディープに追究!

MdN EXTRA Vol.4
エフェクト表現の物理学
爆発・液体・炎・煙・魔法を描く



「爆発」「液体」「炎」「煙」「魔法」などの視覚効果演出＝エフェクトをテーマにしたムック。アニメにとどまらず、イラストや漫画なども含めたエフェクト表現の描き方、楽しみ方を解説・紹介していきます。

Graphic Design

定価 本体1,500円＋税
120頁 オールカラー A4変型判
ISBN978-4-8443-6579-2

New Release

FEBRUARY 2017

MdN MOOK Series

MdN 最新ムック紹介

Graphic Design



月刊MdNにてマンガやアニメの領域のグラフィックデザインを取り上げた特集を集め、再収録したスペシャル号。その動向からノウハウまでを伝える内容です。

月刊MdNで話題を得た特集をまとめて再収録!

MdN EXTRA Vol.1
マンガ＆アニメのグラフィックデザイン

乃木坂46の映像作品に焦点を当てた資料性の高いムック

MdN EXTRA Vol.3
乃木坂46 映像の世界



乃木坂46の映像作品を追ったムック。乃木坂46のミュージックビデオ撮影時の写真、映像作家やメンバーのインタビュー／対談など資料性高くその内容に迫ります。

MV Making

定価 本体1,800円＋税
224頁 オールカラー A4変型判
ISBN978-4-8443-6629-7

Graphic Design

定価 本体1,667円＋税
136頁 オールカラー A4変型判
ISBN978-4-8443-6495-6



マンガやアニメ作品の文字表現という視点で月刊MdNの特集や連載をピックアップして収録。クリエイターにかざらず、誰でもその文字表現の奥深さが楽しめる一冊となっています。

注目マンガ＆アニメのタイポグラフィを楽しむ!

MdN EXTRA Vol.2
マンガ＆アニメのグラフィックデザイン
タイポグラフィ編

本の詳細⇒ [url. www.MdN.co.jp/Books/](http://url.www.MdN.co.jp/Books/) ご購入⇒ 全国書店、およびオンライン書店にてお求めください
内容に関するお問い合わせ⇒ エムディエヌカスタマーセンター e-mail: info@MdN.co.jp

FLYING DICTIONARY

no. 30

イラストレーターのJUN OSONがフライング気味に言葉をイラストで解釈!

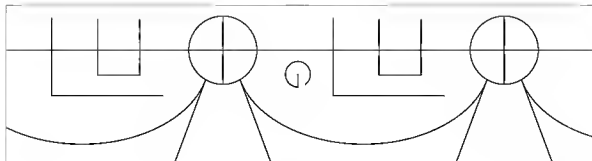
Monthly Word

Private [praɪvət]

私的な、私有的、ないしょの、自分たちだけになれる

『ルミナス英和辞典』第2版 研究社 より引用





DAIJI by Daigoro Ohtsuka

井口皓太

第22回『地方都市・戦国時代』

来春から開催される「彦根城410年祭」というプロジェクトに関わっている。「彦根のお城が建ってから、410年たちまちなので彦根城とその周辺の城下町でお祭りをやりますよ」という話なのだが、なぜ400と10年という、どこか中途半端な数字で催しをやるかという、来年の大河ドラマが、彦根城と関わり強い女武將・井伊直虎が主人公であるということ、さらにその上の階層では、2020年の東京五輪が影響している。若干無理矢理ではあるが、このタイミングで市を大きくアピールをするきっかけが何か欲しかったというのが正直なところで、その心中は僕ら自身にも察がしてくるところがあった。2020年に向けた企業の広告をつくることだけじゃない、クリエイターとしての2020年への関わり方として、僕らがやってきたモノづくりや考え方とか、それを通して出会った仲間たちをパッケージして「これがJAPANESEクリエイティブだ」とプレゼンテーションできる、良い機会になると考えたのである。

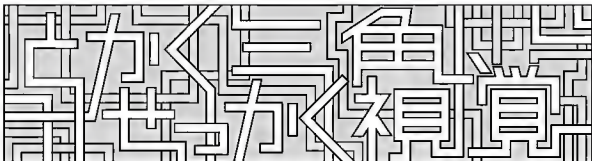
無事に公開されることを祈っているのだが、ただ今そのプロモーションビデオ制作の真っ最中である。その間には、京都市による現代にタイムスリップした公家京都の街を現代的に染む「平成KIZOKU」というビデオが公開されたり、別府温泉が温泉をテーマにした遊園地「湯〜園地」のプロモーションビデオを公開し、再生回数が100万回を超えたらその遊園地を本当に作りまよすと言いついた。各所で同じような動きが起こっており、我々が「JAPANだ」と言わばかりに声が高まっている。世はまさに戦国時代さながらだ。僕が監督した彦根市のプロモーションビデオは、彦根城建立の際、どうにもこうにもうまく事が進まず、人柱(生贄)になった菊という女性の遺話を題材にしており(結果殿様が善人で人柱を逃したという長い話)、殿様役に銀座DOPENESS、楽隊隊にHIFANAと、僕がずっと影響を受けてきたミュージシャンを招いてのストリート劇場風ミュージックビデオといった仕上がりになっている。実は、一般的に認知されている「ひこにゃん」は、築城400年祭で生まれたキャラクターであり、お話は410年祭に向けて、ひこにゃんに変わるキャラクター

のオーディションを開催した井伊家というところから始まっている。これには、実際の行政の混乱を比喩しているところがあって、「ひこにゃん」だけじゃない彦根という町の魅力をどのように伝えればよいのか、あたふたとした彦根商工会議所での会議からこのプロジェクトはスタートしたのである。正直に言うと、彦根を訪れたのは初めてだったし、そもそもお城にあまり興味はなかったのだが、夕方に一人で入った彦根城で見かけた、琵琶湖に沈んでいく太陽を背に、きゅきゅと女子トークをする地元女子高校生の姿が非常に印象的で、ああ、優しい時間が流れているいい場所だなあと感じたのである。城! デンと虚勢を張ることもよりも、地元の若い子たちに、彦根に住んでいることを自慢できるような愛されるビデオを作りたいなあと思ったのである。ビデオの中でも銀座DOPENESSが歌ってくれていて、「いつが盛りかって? 城がおっ建てたら、今の今まで年々勢い増して仕方がねえ。ありとあらゆる歴史を経て現に410年目」と、まさにその通りである。話題性とか即時性は置いておいて、お城が建てて410年も歳月がたっていること、それを守り続けてきた土地や人こそが彦根の魅力なのである。

世の中は今、外からの目によって「JAPAN」という大きなくくりが生まれようとしており、それに地方はどのように関わっていくか、JAPANのどの部分を引き受けするのか、惟ただしく動き出している。それはきっと開催場所の東京も同じで、「東京」というくくりの中でも様々なアピールと争奪戦が起こってくるのだろう。ただ、ここに至るまでにはさまざまな歴史と、長い年月があったことを忘れてはならない。祖先も含めて皆で作り上げ守ってきた「日本」を、我々は誇り、どんと構えていたいと思うのである。

【いもごうた】1984年生まれ。武蔵野美術大学基礎デザイン学科在学中に株式会社「TYMOTIE」を創立。以後グラフィックデザインを軸にチームでのモノづくりを行い、TVC、MVのディレクター、近作では、ミラノ・ミラノ・ミラノなどの空間的映像表現のディレクターも務めている。また2013年には、所蔵やフレームを越えたクリエイティブフレーム「CEKA」を立ち上げ、京都と東京に拠点を置き活動している。主な受賞歴に D&AD Yellow Pencil、東京TDC賞、NY ADC goldなど。

url lymote.jp/



DAMI by Noboru Okano

岡野 登

第2回『人の数だけ〇〇がある』

自分は当たり前だと思っていたことも、他の人は、まったく違って
いたなということがよくあります。「自分の常識、他人の非常識」
「人の数だけ常識がある」という言い方もあるくらいですから、誰
でも結構身近に体験しているはずです。

例えば、「トイレのふた」問題があります。会社やお店など外出
先のトイレで使用後に便器のふたを閉めておくべきか、開けてお
くべきか。これは、真・真二つに意見が分かれるものではないでしょ
うか。詳しい統計はないですが、どこで入っても、だいたい半々くら
いの確率でふたが開いていたり閉まっていたりしている印象があ
ります。自分の事務所ですら、やはり半々です。というくらい閉め
忘れた人を除けば、ほとんどの人は確固たる理由があって、そうし
ていると思われま。閉める派の理由には、「マナーとして当然」と
か「暖房付き便座の省エネのため」とか「菌が飛ばない」や「臭
いが抑えられる」などが挙げられます。反対に、開けておく派は
「衛生上、ふたには極力触りたくない」とか「いちいち開けるのが
面倒くさい」などがあり、さらにキッパリと「開けておくのがマナー
だから」という人もいます。そういう私は、閉める派です。
なぜならそこにふたがあるからです(キッパリ)。目的は分からなく
ても、何らかの役に立つ機能のために存在するとしらさくか
から使うという意見です。以前にロシアに行った時には、公共の
トイレはふたどころか便座すらありませんでした。ロシア人は自宅
の補修用にみんな持って帰ってしまうからそうです。

ところで、以前に本と一緒に作った編集者からイベントのトー
クショーに出してほしいという依頼がありました。セレクトされた本
の販売やイベントが開かれている出版社主催のブックフェアで、
その企画の一つとして日替わりでゲストを呼んで、堅苦しくなく本
について語りあかそうという企画です。普段あまり書籍デザイン
は手掛けていないのに声がかかったのは、映画の劇場プログラ
ムについて話してほしいという依頼からでした。これが、簡単なよ
うで実はプログラムをちゃんと説明しようとするってけっこう難しい
のです。まず、一般の人があまり目に見えない、試写会に來たに
渡すマスコミや評論家向けの「プレス」というものの存在から説

明しなければいけません。プレスは映画を記事にしろというため、
プロフィールや製作裏話など、確実な情報が集まっているもので
す。プログラムは、これをベースにさらに主観的な感想や印象的
な写真や映画をもっと理解するための補足ネタや系譜などを加
えて、さらに読み物として密度を濃くしてあります。ですからプレス
デザインから派生させてプログラムを作ることも多いですが、あく
までこれも一例で、ガラリと変える場合も珍しくありません。文庫
タイプもあれば、レコードジャケット風やタブロイド判もあって、形
も中身も何でもあります。さまざまな完成品を並べて、これをまと
めて説明するのはかなり厄介な話です。

編集部との打ち合わせで、事前に一人一人にあなたにとって
映画プログラムとは何ですか、とアンケートをとってみたいところ、
映画を深く掘り下げるための資料集であるという意見や、これま
で見た映画の、自分のための記録物として集めている人もいれ
ば、好きな俳優が出ているときだけ買っているというアイドル写
真集のグッズだという人もいました。ちなみに私の個人的な定義
では「土産物」に近いものです。人によって役割も違えば目的も
違うことが分かって、話すポイントのヒントが見えた気がして、リ
アルに参考にさせていただきました。

そして迎えたトークショーでは、定義付けをはじめ、具体的に
出来上がるまでの過程や、参考として持ち込んだプレスやプログラ
ムを前にしながら、デザインのポイントや制作の苦労話などを話
させていただきました。こういう機会はあまりなかったので、聞く方
だけでなく、話すこちら側もお互い興味津々という雰囲気でも進
めることができました。作り手と受け手がダイレクトに意見を交わし
てみて、やはり「トイレのふた」同様、統計とかアンケートでは
分からない個々の見解や定義があり、非常に参考となりました。

【おかののぼる】1961年埼玉県生まれ。筑波大学芸術学部卒業。1991年にCipherを
設立。ポスター、チラシ、プログラムなど、メジャー作品から単行本作品まで数多くの映画宣
伝を手がける。そのほかTV番組やコンサート、CDやDVDパッケージの制作。彼氏などさ
まざまなデザイン活動を開業。著書に映画宣伝のデザインをまとめた「MOVIE
& DESIGN 映画宣伝のデザイン・コレクション」(比・エヌエス創刊社)など。
e-mail cipher@p3-so-net.ne.jp

★ デザイン ★ ★ 見えないデザイン ★ ★ サイコロ ★ ★ メトリック ★

第 31 回

リア王の逆襲

勝選が仮想空間にタワーをおっ立てて
喜んでいる間に、
リア王の逆襲が始まったのである。

今世界では、アメリカの大統領選の結果が
トランプ氏勝利となり大騒ぎです。もとも
とは泡沫候補と目されていたわけですから、誰
も予想しなかった大逆転となりました。今

イギリスの「マジョリティ」などと書かれていま
す。今回はこのサイレント・マジョリティの力
が顕在化した結果だったと言われています。

うアンパル
スな、
なっています。
ました。特
に地方に

ありますが、開票の直後はいろいろ
なコミュニティが声明を出すなど
大混乱という感じでした。う
ちの子供が通う小学校まで
『我々コミュニティは、団結
して行かなくてはいけない』な
どと緊急の同僚メールを送っ
てきたくらいです。とにかくアメリ

にイギリスで起きていました。『Brexit』
と言われた、イギリスのEU離脱の国
民投票です。これもほとんどのメディアが
『Remain』つまりイギリスがEUに残
るという結果を予測していたのです。見事
に外れてしまいました。この時もイギリスのサ
イレント・マジョリティの力が示されたのです。

山いる労働
者階級の
人たちが
工場や採
鉱など
昔前に栄
えた産業

多かったです。今後何が起こるのかは注
視していかなくてはと思っています。

グローバル化に対する『保護主義』的な
意味合いが強くなります。つまり、グローバ
ル化の台頭、それを後押しするイン
ターネットなどの発達によって、世界がとんと
ンボーダーレスになっていくことで、人やビジネス
の移動が早くなり、それに乗っている人
といかない人
の格差が大

働いている人たちが、産業自体の衰退によっ
て失業する、ホムなどの労働者になっ
ていました。そこに『君たち最高だ！
俺が守ってやる！』とトランプのような人が
現れて説いて回ったのです。夢や希望をな
くしていたそれらの人たちが、とにかくなんでも
いいから今の状況を変えてくれ！と大卒して
投票所に押しかけたのです。

殆ど全てのメディアが予測できなかった結果に
なったことから、そもそもメディアの存在意
義までが問われてしまっています。主にトラ
ンプ氏に投票した人たちが、地方の白人の
労働者階級だったこともあり、都会の露筋

世界最大級のデジタル・アートのビエンナーレ『The Wrong
Biennale』の前議会メンバーに選ばれました。来年の11月か
らネット上で開催されるフェスティバルです。正直、全容が分
かってないのですが、面白そうなので覗きたいと思います。
などに富集中し、今は世界のトップ1%
の持つ資産から、残り99%よりも多いとい

トランプ氏
が特に露筋
視されている
のが、人種
差別、女
性差別、

舞台からなくしていくという流れがあったにも関わらず、全く無視した暴言を吐きまくったことも、不満が溜まっている人々には爽快に映ったのです。今は移民のほうが強くなり、白人が隅に追いやりられている状況に対して『もう一度俺達の時代を取り戻そう!』と勢いついたのです。これはとても怖いことでもあります。

日本でもヘイトスピーチなどが問題になりますか、社会という公共の場においては、そのような負の感情は理性でコントロールすることによって、社会の成り立ちや価値観に照らして、責任を負って発言する、という姿勢では、迫害を受ける人間にとって

通過しやすい社会ではありません。人間の本質を批判して、見た目が違う人間に親しみを持たない、仲間を優先する感情はどうしても排除できません。でもそこを理

解してコントロールするからこそ『人間』としての社会が

成り立つのでは?

と、ここまで書いてきた内容は様々なメディアですてに言われていることです。しかし、今回の選挙結果を別の角度から見ると、この

乳難は『インターネット VS リアルスペース』の戦いとも取れるのではないかと思います。

まさに象徴的だと思うのですが、ドナルド・トランプという人は、不動産の不動産王と言われている。不動産、つまり現実空間を切り売りして財を築いた人間です。NY のど真ん中にこれ見よがしに『ドナルド・トランプ』の看板を現実空間でのパワーを誇示しています。言ってみれば究極のリア充、現実空間の王、つま

り革命で財を成した Apple や Facebook などのグローバル企業を名指して批判しています。

主にそういうグローバル企業が海外のタックスヘブナなどに拠社の所在地を移動して税金を払わないことを非難しているのですが、それに加えてIT産業がインターネットを活用して進めてきたオンラインはグローバルバズを批判し、アメリカ国内の古くからの産業に雇用を取り戻そうとしています。

つまり、インターネットで進みすぎたグローバル

イズムを巻き戻し、仮想空間に移動してしまっ

た富を現実空間に取り戻そうとしているのです。これはまさに『インターネット VS リアルスペース』の抗争とも言えるかもしれません。

オバマ大統領がITを強力に推し進めていたのに対して、次のトランプ大統領はどのような態度を取るのかわかりません。しかし、上記のような背景を見ても、仮想空間にとって不利な状況になっていくことは予想できます。具体的にIT産業への風当たりが強くなってきた時に、ふとあることが頭をよぎりました。

2045年に人工知能が人類を超越するという特異点=シンギュラリティですが、今のタイミングで歴史の巻き戻しが起こることで、2045年には間に合わないかもしれません。人工知能が人類を超越する前に、人間が人工知能に吸収されてしまう可能性が高まってきた。

ち『自分を含め』、このMdnを読んでいるようなネット世代は少し反省をする必要があるかもしれませ

ん。自分たちが良ければと、その恩恵を独り占めしてきてはいないかど

うか。それによって格差を生み出

てしまったわけですが、そこに目をそ

らなくて、技術の進歩に盲目的に従

ってしまっ

てしまっていたのではと、ふと思

います。インターネットは革命です。そしてそれがこれからはますます発展していくことで、人類が進化していくのだと疑いなく思っています。しかしこれからはくはくは歴史が

繰り返されていくのか、それとも

3歩進んで2歩下がる。そうやって人類は進化してきたのかもしれない。今はそういう節目のときです。でも歴史を俯

がして眺めてみれば、人類にはまだ足をつけて、おこなうことなく地に足を付けていく



千房けん輔 (exonemo / IDPW)

アーティスト / プログラマー / ディレクター

「せんぼう・けんすけ」アートユニット、エキソネモ (exonemo, 2004年)のメンバーとして活動中。エキソネモでは右やえと共に、インターネット発の実験的な作品群を多数発表し、ネット上や国内外の展覧会・フェスに多数参加。IDPWでは「インターネットと現場」をテーマにさまざまなイベントや展覧会を企画。またネット系広告キャンペーンの企画やディレクション、執筆業など、メディアを取り巻く様々な領域で活動している。Twitter ID: @1000b

て

MANNEBOURNE

By Hiromi Kishi

Vol.18 ポケットモンスター 冒険/感動

「ポケットモンスター・ムーン」はじまりました！ 今回はアローラ地方というハワイを彷彿させる場所が舞台になっていて、プレイしても最新の雰囲気や音楽が隔年でほんわかした気持ちになります。以前海外のポケモンファンの方々と話している時に、「交換で来たポケモンが日本語の名前だと原産国物と感ずるので首をぐく首ふ

とあつちやつていて、今回はじめて英語圏っぽい所が舞台

の件とムーン どう感じてるのか？と想像します。

明か 7月1日、産婦人科で手術を受けてから

[illegible]

「プロム」にちなんで、「ふゆのり」のイベント

北のフツア人、アローアのグメタロ人、ナと地続き

アローンがある気さえしてくるんです。そもそも

ゲームの電源を切った後でもイモムシを見て「キ

「タビーだ！」と思ったリツバメを見て「スバ

※だ「」と感じたり、現実の中にゲームの

感覚を残してくれていたポケモンで

[illegible]

Figure 1 is a line graph showing the relationship between the ratio of the maximum value of the function to the maximum value of the function (Y-axis) and the ratio of the maximum value of the function to the maximum value of the function (X-axis). The Y-axis ranges from 0 to 1.0, and the X-axis ranges from 0 to 1.0. The graph shows a curve that starts at (0,0) and increases towards (1,1). The curve is labeled 'Y = X'.

...



いなきゃってわくわくしちゃうんです。アローウ地方では

ハワイ行きたいな〜ってわくわくしちゃうんです。アローウ地方ではいままでのシリーズで通明だったジムリーダーのシステムが暑めぐりに変わったり、從

あのポケモンが見え目が違う「アローラのすがた」で登場など、本格的に外国

すべしなっています。アローラではヤドンのしっぽが家庭料理で食べら

れているとゲーム内のポケモン図鑑にあるのですが、前世代ポケモン世界ではヤドンのしっぽを食べる為に密売するロケット団グループが出てき

それはいけないこととして我々プレイヤーがその組織をたおしたとい
う過去がありました。それはつまり、「地域や国

によってマナー、ルール、姿形、色々道
ちやんやあまふしやう

カミン

が裏切られて、
おれではないでしようが、おれは一生の情しかり男め

「しかし、ゲームを進めていくと今までと違うことが他にも沢山あるんです。今回もこれまでのポケモンから学んだことと同様、世界の多様性を学び、だから

て色々なポケモンや人に会いに行こう！とポケモンに誘われ、ゲームを待つ

2014.09.01	2014.09.02	2014.09.03	2014.09.04	2014.09.05	2014.09.06	2014.09.07	2014.09.08	2014.09.09	2014.09.10	2014.09.11	2014.09.12	2014.09.13	2014.09.14	2014.09.15	2014.09.16	2014.09.17	2014.09.18	2014.09.19	2014.09.20	2014.09.21	2014.09.22	2014.09.23	2014.09.24	2014.09.25	2014.09.26	2014.09.27	2014.09.28	2014.09.29	2014.09.30	2014.10.01	2014.10.02	2014.10.03	2014.10.04	2014.10.05	2014.10.06	2014.10.07	2014.10.08	2014.10.09	2014.10.10	2014.10.11	2014.10.12	2014.10.13	2014.10.14	2014.10.15	2014.10.16	2014.10.17	2014.10.18	2014.10.19	2014.10.20	2014.10.21	2014.10.22	2014.10.23	2014.10.24	2014.10.25	2014.10.26	2014.10.27	2014.10.28	2014.10.29	2014.10.30	2014.10.31	2014.11.01	2014.11.02	2014.11.03	2014.11.04	2014.11.05	2014.11.06	2014.11.07	2014.11.08	2014.11.09	2014.11.10	2014.11.11	2014.11.12	2014.11.13	2014.11.14	2014.11.15	2014.11.16	2014.11.17	2014.11.18	2014.11.19	2014.11.20	2014.11.21	2014.11.22	2014.11.23	2014.11.24	2014.11.25	2014.11.26	2014.11.27	2014.11.28	2014.11.29	2014.11.30	2014.12.01	2014.12.02	2014.12.03	2014.12.04	2014.12.05	2014.12.06	2014.12.07	2014.12.08	2014.12.09	2014.12.10	2014.12.11	2014.12.12	2014.12.13	2014.12.14	2014.12.15	2014.12.16	2014.12.17	2014.12.18	2014.12.19	2014.12.20	2014.12.21	2014.12.22	2014.12.23	2014.12.24	2014.12.25	2014.12.26	2014.12.27	2014.12.28	2014.12.29	2014.12.30	2014.12.31	2015.01.01	2015.01.02	2015.01.03	2015.01.04	2015.01.05	2015.01.06	2015.01.07	2015.01.08	2015.01.09	2015.01.10	2015.01.11	2015.01.12	2015.01.13	2015.01.14	2015.01.15	2015.01.16	2015.01.17	2015.01.18	2015.01.19	2015.01.20	2015.01.21	2015.01.22	2015.01.23	2015.01.24	2015.01.25	2015.01.26	2015.01.27	2015.01.28	2015.01.29	2015.01.30	2015.01.31	2015.02.01	2015.02.02	2015.02.03	2015.02.04	2015.02.05	2015.02.06	2015.02.07	2015.02.08	2015.02.09	2015.02.10	2015.02.11	2015.02.12	2015.02.13	2015.02.14	2015.02.15	2015.02.16	2015.02.17	2015.02.18	2015.02.19	2015.02.20	2015.02.21	2015.02.22	2015.02.23	2015.02.24	2015.02.25	2015.02.26	2015.02.27	2015.02.28	2015.03.01	2015.03.02	2015.03.03	2015.03.04	2015.03.05	2015.03.06	2015.03.07	2015.03.08	2015.03.09	2015.03.10	2015.03.11	2015.03.12	2015.03.13	2015.03.14	2015.03.15	2015.03.16	2015.03.17	2015.03.18	2015.03.19	2015.03.20	2015.03.21	2015.03.22	2015.03.23	2015.03.24	2015.03.25	2015.03.26	2015.03.27	2015.03.28	2015.03.29	2015.03.30	2015.03.31	2015.04.01	2015.04.02	2015.04.03	2015.04.04	2015.04.05	2015.04.06	2015.04.07	2015.04.08	2015.04.09	2015.04.10	2015.04.11	2015.04.12	2015.04.13	2015.04.14	2015.04.15	2015.04.16	2015.04.17	2015.04.18	2015.04.19	2015.04.20	2015.04.21	2015.04.22	2015.04.23	2015.04.24	2015.04.25	2015.04.26	2015.04.27	2015.04.28	2015.04.29	2015.04.30	2015.05.01	2015.05.02	2015.05.03	2015.05.04	2015.05.05	2015.05.06	2015.05.07	2015.05.08	2015.05.09	2015.05.10	2015.05.11	2015.05.12	2015.05.13	2015.
------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	-------

きしむろみ 4 1 541024 ノラザイフ

2007 年 galaxyry 立ち上げ・ディレクションを経て 2013 年 7 月より、設立。SF Inc. 所属

アパレルをはじめとした、グラフィック・ロゴ・キャラクター・カモフラージュ・パッケージデザインなど、幅広い分野で活動中。

主な仕事にもいろいろクローバー & 衣装・グッズデザイン、チャリール・みゆばみゆコラボレーショングッズデザイン、

魔法の天使 クリィミーマミ コラボレ ショップのアイテムが、魔法とつながる。

model: Mlg & Effy / graphic: Mlg

©Nintendo • Creatures • GAME REAK • TV Tokyo • ShoPro • JR Kikaku ©Pokémon

大阪のピンク・シシは
映像の奥を考える――

髪を染める機会とてなかなかないけど、アニメーションの中では真っピンクにも気遣いになるの

で便利!今回大阪は梅田

のファッション商業施設「EST」のバーゲン広告の中で、髪をピンクにしています。関西にお住まいの方々は昨年夏とこの年末年始にかけての広告でピンク・シシとして二度お目にかかることに。夏はエスト通りを駆け抜けるカンフーガールがテーマで、15秒ワンカットでシシガールが遠くからカンフーガーズをキメつつ駆け抜けていくというシナ

シシヤマザキのシシヤマケ岳

【今回の作品:『梅田EST PINK BARGAIN』CM】

の、やはりカメラワークも絶対に踊っている必要があるーと信ずるが故のこの展開。常にカメラが動いているべきというわけじやな

いけど、動きを感じさせるための「止め」、「止め」を感じさせるための「動き」の両方が共存している必要がある

り、それが損なわれ

るとどんなに被写

体が踊っていても

映像が止まって見

えてしまう危険性

があるのです。まあ

それを避けるため

にやるというより

もはじめから全要

素を踊らせたー

という願いあつて

の傾向という感じ

なんだけど。私た

ちには映像の奥へ

行きたいという希

望が感覚としてあつて、その証拠

にVRの存在があるけれど、私は、表面に接する具の質感がずっと

くついているきつ、興行きがある

というような映像が作れたら

いいなと思っていて、それはVR

のように裏側にまで回りこめるよ

うなものとはまたちよと違う

ような気がしているのです。表面



月号)で紹介した早稲田大学のビデオでも同じようなことをしているの、そろそろ違った手法に転換していかないとと思うもの



的で平面的な質感に依存する。この中で逆に「奥」を想像しやすくなるのだと信じてちやうとあるから、当然このような手法から抜け出すのは難しいかもと思つたりして。トホホ。でも昨年春から始めた陶芸にこそ何かヒントが隠されているかも。手法は限られていくけど根底にある感覚は変わらないはずと信じて今年もろくろを回します!



シシヤマザキ
水戸黄門の千両とロスコーブアニメーションを独自の表現方法として確立。代表作に『Y.A.N.E.S.E.N a Go Go!』や『まきも、やまも』など。2015年12月に初の単作『フェイスフェイス Face Face』を、2016年2月にCD『出かけます!』発売。ライブワークとして『一日一頭の顔! MASK』を毎週日替りで行っているプロジェクトも行う。自分自身をモチーフにしたアニメーションはPRADAや数生堂といった世界的なファッションブランドのプロモーションにも起用。url. shishiyamazaki.com/

明朝体(ヒラギノ明朝)／縦組みの組み見本

※詰めなどの設定などは基本行わずバツ組みで組んでいます

[W3]12Q／行送り21H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で

[W3]12Q／行送り23H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で

[W3]12Q／行送り25H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン

明朝体(ヒラギノ明朝)／横組みの組み見本／キャプションの組み見本

[W3]12Q／行送り21H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画

[W3]12Q／行送り25H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画

[W3]12Q／行送り23H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画

[W3]9Q／行送り13H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒット

[W3]9Q／行送り15H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒット

明朝体(ヒラギノ明朝)／小見出しと本文の組み見本

[W6]15Q+[W3]12Q／行送り21H

世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で名を知られるようになったのには、もうひと

[W6]17Q+[W3]12Q／行送り21H

世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で名を知られるようになったのには、もうひと

ゴシック体(ヒラギノ角ゴ)／縦組みの組み見本

[W3]12Q／行送り21H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で

[W3]12Q／行送り23H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げ

[W3]12Q／行送り25H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン

ゴシック体(ヒラギノ角ゴ)／横組みの組み見本／キャプションの組み見本

[W3]12Q／行送り21H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては

[W3]12Q／行送り23H

世界的にコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては

[W3]12Q／行送り23H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては

[W3]9Q／行送り13H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒット

[W3]9Q／行送り15H

世界的に知られるコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒット

ゴシック体(ヒラギノ角ゴ)／小見出しと本文の組み見本

[W6]15Q+[W3]12Q／行送り21H

世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で名を知られるようになったのには、もうひと

[W6]17Q+[W3]12Q／行送り21H

世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この製品が世界で名を知られるようになったのには、もうひと

MdN BACK NUMBER

バックナンバーの在庫内容は店舗によって異なります。
ご購入の際は常備取扱店にお問い合わせ下さい。



2017年 01月号 vol.273

【特集1】タイトル物語をデザインする時代へ
【特集2】それは自分の制作スタイルにフィットするの？ 次世代のクリエイティブチーム
【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(シヤマザキ)



2016年 12月号 vol.272

【特集1】CDジャケット90年代狂騒史
【特集2】クリエイターのじっけん クリエイティブの新たな可能性を開く
【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(オオカボリュウ)



2016年 11月号 vol.271

【特集1】絶対フォント感を身につける。2
【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(KagaMI)
【付録】小冊子 絶対フォント感を身につけるためのフォント見本集



2016年 10月号 vol.270

【特集1】映画「君の名は。」 彼と彼女と、そして風景が紡ぐ物語
【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(佐藤聖沙美)



2016年 9月号 vol.269

【特集1】名作デザインを再検証する キャラクターのデザイン
【特集2】今も「何事も」 異次元なこの時代のデザイン
【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(坂本芳太)



2016年 8月号 vol.268

【特集1】表現者100人の「この作品を語らせろ」
【特集2】「子猫」を愛する。クリエイティブと出会う学校
【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(CATTLEYA TOKYO)



2016年 7月号 vol.267

【特集1】新父江 慎、平田に本という概念を問わせたならば
【特集2】イラストとカラーマニ
【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(佐々木 俊)



2016年 6月号 vol.266

【特集1】悪の造形
【特集2】シェーション別 プレゼンテーション
【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(10gusgo)



2016年 5月号 vol.265

【特集1】カスオアダー-カスオア37
【特集2】クリエイター、じぶんデザインの一点モノをつくる
【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(岡村英夫)



2016年 4月号 vol.264

【特集1】お松さん 赤澤不二夫のONAを観るものたち
【特集2】マンガのカラーを語る コミュニケーションの時代
【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(木 秀彦×森 貴太)



2016年 3月号 vol.263

【特集1】漫画家が発表した表現30 漫画を語るものたち
【特集2】WAY TO THE NEXT GENERATION 新しいクリエイターが現れる
【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(玉ノ井智哉)



2016年 2月号 vol.262

【特集1】神社デザイン うんちく倶楽部、絵巻
【特集2】快速なワークスタイルを、クリエイターの仕事環境を変えるツールたち
【連載】PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイターに迫る連載企画(牧野 博)

INFORMATION



定期購読のご案内

定期購読にお申し込みいただくと、職場や自宅まで毎月 MdN をお届けします。また、定期購読はどの月からでも始められます。定期購読のお申し込みは、MdN Design Interactive の月刊 MdN のページ ([url. www. MdN.co.jp/Magazine/teiki/](http://url.www.MdN.co.jp/Magazine/teiki/)) および、全国の書店、オンライン書店をご利用ください。

- 特別価格も通常価格で購入できます
- 送料無料で職場や自宅まで毎月お届けします
- 定期購読はどの月からでも始められます



月刊 MdN の特集記事の一部が公開中

弊社運営の Web サイト「MdN Design Interactive」([url. www.mdn.co.jp/](http://url.www.mdn.co.jp/))において、月刊 MdN の特集記事の一部を公開しています。公開日は発売日 (毎月6日) に合わせて公開されます。発売日が土曜日に重なる場合は、公開日が前後することがあります。



「MdN」常備取扱店

【東京地区】 ●丸の内本店 tel. 03-5298-8881 ●丸善 日本橋店 tel. 03-6214-2001 ●丸善 池袋センター 本店 tel. 03-3581-1811 ●丸善ブックタワー tel. 03-5299-0051 ●丸善 有明センター 本店 tel. 03-3364-0131 ●ブックファースト 新宿西口店 tel. 03-5326-1112 ●丸善 池袋店 tel. 03-3500-0941 ●丸善 池袋センター 本店 tel. 03-5485-5911 ●MARUZEN 5 ジュンク堂書店 池袋店 tel. 03-5456-2111 ●ジュンク堂書店 池袋本店 tel. 03-5956-6111 ●ジュンク堂書店 吉祥寺店 tel. 0422-28-5333 ●丸善 池袋店 tel. 047-470-8311 ●丸善 ラゾーナ川崎店 tel. 044-520-1869 ●文芸堂書店 池ノ口本店 tel. 044-812-0063 ●ブックファースト 東武池袋店 tel. 045 989 1781 ●三栄堂書店 新練馬店 tel. 045 478 5520

【中部地区】 ●ジュンク堂書店 ロフト名古屋店 tel. 052-249-5892 ●三栄堂書店 上野河原店 tel. 052-251-6334 ●ジュンク堂書店 名古屋店 tel. 052-599-6321

【関西地区】 ●MARUZEN 5 ジュンク堂書店 豊田店 tel. 05 6292-7363 ●ジュンク堂書店 大塚本店 tel. 06-4799-1030 ●ブックファースト 豊田店 tel. 06-4796-7188 ●ジュンク堂書店 千日前店 tel. 06-6635-5330 ●ジュンク堂書店 三栄店 tel. 078-382-1001 ●interkom gallery & cafe tel. 078-362-1170

【九州地区】 ●丸善書店 小倉店 tel. 093-514-1400 ●紀伊屋書店 倉庫本店 tel. 092-434-3100 ●ジュンク堂書店 福岡店 tel. 092-738-3322

問い合わせ先

- ご購入のお申し込み 全国の書店、およびオンライン書店にて、バックナンバーは常備取扱店にてご購入可。在庫内容は店頭によって異なりますのでご注意ください。
- 内容に関するお問い合わせ エムディエヌカスタマーセンター e-mail: info@MdN.co.jp



電子版発売のお知らせ

月刊 MdN は紙の本と同時に電子版の販売も行っており、電子版は以下のオンラインストアからご購入可能です。

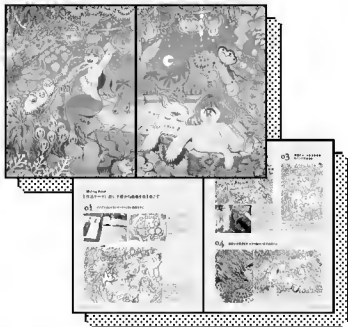
- Kindleストア → www.amazon.co.jp/
- マガストア → www.magastore.jp/
- 雑誌オンライン+ BOOKS → www.zasshi-online.com/
- 楽天 kobo → rakuten.kobobooks.com/
- Newsstand → itunes.apple.com/jp/app/yue-kanmdn-emudienu/id794775229?mt=8



JISEN

自薦他薦問わずクリエイター募集

募集を行っている連載記事



「創る。」

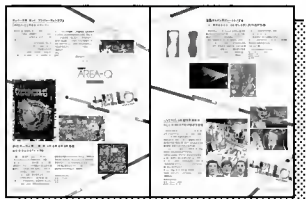
この連載では、PhotoshopやIllustratorといったアプリケーションを用いて制作されたイラストレーションやグラフィック作品を見聞きで掲載します。さらに、その制作工程を数ページにわたって解説していきます。ご応募の際にはメールにて過去作品や未発表の作品を見ることができるURLをお送りいただくか、郵送にて実際の作品をお送りください。作品制作に尽力しているクリエイターのみなまご応募をお待ちしています。



メールでの応募方法

下記のメールアドレスは、皆様から自薦他薦問わず各種情報を募る窓口です(添付ファイルは不可とします。参照できる作品や写真が掲載されているWebサイトをご紹介ください)。また、応募の際は、メールの件名を「MdN自薦他薦」とし、本文内に応募連載のタイトルを記載してお送りください。なお、採用・不採用結果に関するお問い合わせや、記事内容に対するご質問等にはお答えしかねますので、あらかじめご了承ください。

■メールアドレス e-mail, jisen-tasen@MdN.co.jp



「HELLO NEWS&TOPICS」

クリエイターが気になるニュースやトピックを紹介する巻頭連載。デザインやグラフィック周辺のイベント紹介はもちろん、コンペティションのお知らせ、フォント関連のニュース、クリエイティブなガジェットやアプリ、その他ニッチなトピックまでクリエイターの好奇心をくすぐる最新のニュースをお届けしています。この記事にニュースなどを掲載希望の方は、メールにて情報をお送りください。

TASEN

MdNでは、各連載で誌面を飾ってみたいと考えるクリエイターやデザイナー、イラストレーター、フォトグラファーなどを随時募集しています。下記の応募方法をご確認のうえご応募ください。

応募方法

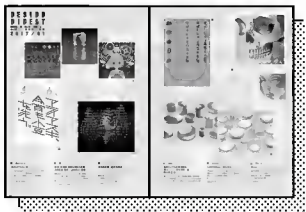


郵送での応募方法

作品を郵送でお送りいただく場合は、郵便番号、住所、年齢、職業、電話番号、メールアドレスを明記のうえ、作品データもしくはポートフォリオを下記の宛先までお送りください。なお、作品の返却を希望される方は、その旨を明記していただきますようお願いいたします。

■宛先 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-105
神保町三井ビルディング
(株)エムディエヌコーポレーション
月刊MdN「自画他薦」係

編集者、ライターも募集中!



「DESIGN DIGEST」

街やメディアでよく見る広告や装丁、CDジャケットやWebサイト、アプリケーション、パッケージなど編集部でピックアップした「いまのデザイン」を紹介するコーナーです。この連載に掲載希望の方は、メールにて作品やその情報が分かるWebサイトのURLをお知らせください。ご自身の最新のお仕事や作品の紹介はもちろん、最近見かけたカッコいいデザインの他薦も大歓迎です。



記事を企画／執筆したい外部スタッフ募集

クリエイティブ情報誌の月刊MdNでは、特集や連載記事の編集者、ライターを募集中です。今気になっているクリエイションを、記事として全国の読者に届けてみませんか? ご応募の際にはご自身で今までに手掛けた企画や記事の情報を合わせてご連絡ください。メール、郵送どちらでもかまいません。

こちらに掲載している
記事以外も募集を
行っております。

MdN 02 2017 FEBRUARY vol.274

EDITOR'S VOICE

・この編集後記を書いている時点で、「逃げ恥」ことドラマ「逃げ恥は恥だ役に立つ」は最終回のみを残すところとなりました。このドラマ、本当に夢中になって見ていました。とにかくガッキー（新垣結衣さん）がかわいい！というのは振るぎない事実として、毎回見ていると「結婚」とはどういうシステムなのか、ということを通して批評的に取り扱いつつ、そのシステムには収まりきらない気持ち（愛情？）をきちんと描いていることに驚く。マイノリティーへの視点もアップデートされていて、そこにも感動。本当に偉大なドラマ作品です。これ。（本）

・池尻大橋〜三茶茶屋のコーヒースタンドを2日で10店行脚した5時のカフェイン中毒に。美味しいものも飽度は大事です。マジで。そんな道中、台の上で大量の豆を転がしている工房が。ローストから全て工房で手作りしているという三茶の「CRAFT CHOCORATE WORKS」。扱っているカカオ豆の産地を聞くと、ニカラガ、コロンビア、コストリカなど……。コーヒートカカオの産地って重なっているんですね。産地別に全部試食させてもらいました。フワースナリ（野）

・2016年の大相撲最後の場所は、見事観戦が優勝しました。個人的にずっと応援している力士なので、久々の優勝、しかも観戦の持ち味の「相撲のうまさ」が際立った取り組みが多くて完璧な内容。最高でした。来月はそんな大相撲の儀式美の特集です。（平）

・昨年、大晦日の夜に行った「女装紅白歌合戦」が本当に楽しかったの、見に行こうと思っていた。今週で15回目の開催を迎える同イベントは、新宿二丁目のドラッグクイーンたちが勢ぞろいし、紅組と白組に分かれてパフォーマンスを競い合うというもので、途中オリジナル編纂の中断ニュースを流すなど、パロディの余念なきに反響。今年もセンス溢れる皮肉たっぷりなステージに、終始笑いつづきなことになること間違いなし。久しぶりに友人たちに再会するのも楽しみです。（大）

・ハンバーガー専門店以外の、隠れ名物バーガー探しに凝っています。新番はNEWMan内にある経井沢発の有名店・ペーカリー&レストラン「沢村」の「SAWAMURA特製ハンバーガー」は、ペーカリーながらパティにも野菜にも一切妥協無しの本格派。ジーンズ&エールとフライドポテトの専門店・BROOKLYN RIBBON FRIES原宿店の「フライドチキンバーガー」は、フレイバーたっぷりの特製ジーンズ&エールと個性抜群。レッドオニオンのほろ苦さがいた大人なバーガーに仕上がっています。（田）

NEXT ISSUE

MdN 03 2017 MARCH vol.275

特集1

大相撲の美

デザイン視点で相撲を知る（予定）

2017年2月6日(月)発売予定

訂正と後記

2016年10月6日発売の本誌11月号(vol.271)に、以下の通り誤りがありました。ここに訂正してお知らせします。
●特集「絶対フォト館」を再掲する。21記事中、P020〜021のテキストにおきまして、写真に写っている京都東道楽の案内標識（写真右）に採用されている和文書体は「ヒラギノ角ゴシック」ではなく、正しくは「新ゴ」が使用されております。

※本誌に転載されている原稿、写真、イラスト、図解など記事の一個あるいは全部を、無断で転載、複製、使用することを禁止します。
※本誌における製品およびサービスなどすべての価格表記は、消費税が言われた表記表示方式になっています
※記事の解読や回答依頼は、Photoshop CC、Illustrator CC、InDesign CCで行っています

発行人
藤岡 功 ISAO FUJIOKA

編集長
本佐光理 HIKARI MOTONOBU

編集
野口尚子 NAOKO HOGUCHI
平野裕男 TAKUO HIRAHARA
大高なゆ子 MAYUKO OTAKA
田中雄飛 YUHI TANAKA

アートディレクター
木村由紀 YUKI KIMURA
[MdN Design]

デザイン/制作
赤坂由香里 YUKARI AKAMATSU
田中聖子 SHOKO TANAKA
島田彩加 AYAKA SHIMADA
富谷 智 SATOSHI TOMITANI
[MdN Design]

編集補助
足立綾子 RYOKO ADACHI
須賀原みち MICHU SUGAWARA
田代真理 MARI TASHIRO
山口 優 YU YAMAGUCHI

出版編集
藤田智晴 HIROAKI MORIOKA
竹内南美 HARUMI TAKEUCHI
宮本真希 MICHIRI MIYAMOTO
澤 孝治 TAKAHARU SAWA

広告営業
鈴木淳也 JUNYA SUZUKI

業務管理
藤井美恵子 MIEKO FUJII
宮内洋子 ATSUKO MIYAUCHI

本社ロゴデザイン
Right Graphics

印刷
大日本印刷(株)

【発行】
（株）エムティエヌコーポレーション
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町一丁目105番地

【販売】
（株）フレックス
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
tel 03 6837 4635

【広告営業】
e-mail mdn-ad@mdn.co.jp
url www.mdn.co.jp/sd/

【お客センター】
エムティエヌカスタマーセンター
e-mail info@mdn.co.jp

MdN
DESIGN & GRAPHIC

DESIGN DIGEST

BOOK/PACKAGE/POSTER/
WEBSITE/CD JACKET/ETC.

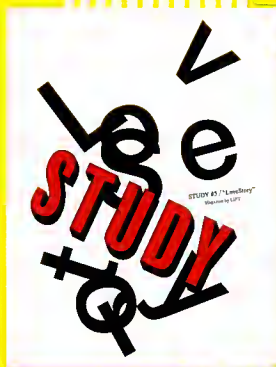
2017 / 02

★文 足立綾子



01

© エスエムイーレコーズ



02

02 | 表紙 STUDY#3

2014年に創刊され話題を呼んだインディペンデント・ファッションマガジンがリニューアル。今号のテーマである「Love Story」が呼んできたような動きのあるタイポグラフィの上に、雑誌のロゴが配置されているのが印象的。

01 ユーザー調査 02 LIFT

01 | Webコンテンツ

五五七ニミニ〇 「マッシュアップミュージックプレイヤー」

4曲同時再生が特徴の楽曲「四味一休」のミュージックプレイヤー。ユーザーが4つの楽曲と映像を自由にマッシュアップすることができる。編集感覚が楽しいコンテンツだ。

01 田中康史 [電通]、中村太祐 [PARTY]
02 長井実付 [BIRDMAN] 03 松野 俊 [ピクソ]
04 中野亮太郎 [BIRDMAN]
05 田中シズコ、ソニー・ミュージックレーベルズ



03

03 | イメージビジュアル dear mayuko

ライフスタイル提案型ビューティーブランド「dear mayuko」では、約130種類の商品の多くに直に含まれる天然の美容成分を配合。肌をモチーフに、気持ちよい使い心地が伝わるようなミニマルなデザインを心掛けた。

01 大塚大樹 [日本デザインセンター]
02 佐野真弓 / 佐々木淑子 [日本デザインセンター]
03 堀本野也 04 Dear Mayuko

ドラマチックe.p.

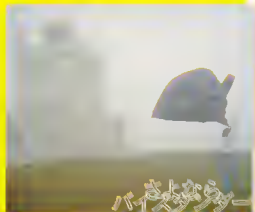
Dramatic e.p. / Shiho Nanba



南波志帆



05



06

© エスピーコードジャパン

04 | CDジャケット

ドラマチックe.p. / 南波志帆

南波志帆の新作ミニアルバムジャケットは、少女漫画雑誌「りぼん」のりぼんマスコットコミックスの音のカバーデザインがモチーフ。少女漫画の世界観を表現したかのような、レトロでガーリーなビジュアルも魅力的だ。

【A5工口】永岡由美【れもん5411】
【P】増田裕子 【C】sparkjoy records

05 | 表丁

寝台鳩舎 / 鳩山郁子

戦時下の空で機密を運ぶ軍鳩と少年の交流を描いた漫画の従丁。銅版画のイメージで銀色のインクを敷き、白色のハイライトをわずかに入れるなどの工夫を凝らして、美麗で躍動感のある筆致を引き立てている。

【C】芥崎子【note】 【S】太田出版

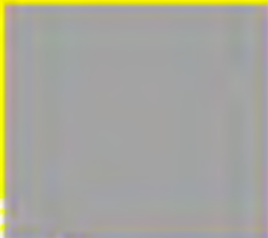
08 | CDジャケット

さよならバイスタンダー / YUKI

ソロデビュー15周年を迎えるYUKIのニューシングルジャケット。霧の中のYUKIを引き立てたミステリアスな写真と、儼然とずれながら重なったタイポグラフィとの組み合わせが不思議な味わいを生んでいる。

【A】平野文子【THROUGH】 【C】井上淳子【THROUGH】
【P】平沢 健 【S】エスピーコードジャパン

07



07 | CDジャケット/Blu-rayパッケージ

SMAP 25 YEARS/SMAP
Clip! Smap! コンプリートシングルス/
SMAP

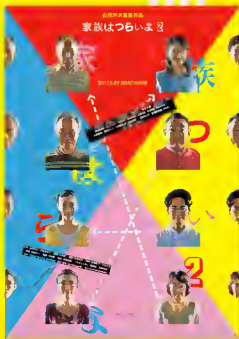
2016年末で解散したSMAPのベストアルバム(上)と、金
シングルのMVとライブを収録した映像作品集(下)。どち
らの作品も、受け手が背後に隠れているメッセージを想
像してしまふような、余白が溢れたデザインとなっている。

△△ 佐藤可士和(SAMURAI) △△ 奥海蔵樹(SAMURAI)
△△ VICTOR ENTERTAINMENT

08



09



© 2017 家族はつらいよ2製作委員会

08 | 表丁

夫のちんぽが入らない/こだま

主編でありエッセイストでもあるこだまの自伝的表丁は、タイ
トル部分の文字組みを定期的にする、書体を解体して採
らす、随筆しを加えるなどといった工夫が、生々しいタイトル
をデザインで和らげながらも、目を引く美しい仕上がり。

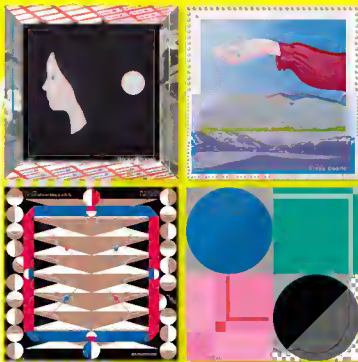
△△ 江森文美 △△ 扶桑社

09 | 映画ポスタービジュアル

家族はつらいよ2

遠回オヤジに振り回される家族の姿を描いた喜劇映画の
続編。特殊なライティングで撮影したキャラクターの多彩
な表情を生かして、家族の関係図を表現。すべて異なる
フォントでタイトルを構成した点もユニークだ。

△△△△ 横尾忠則 △△ 全国 正、中野一郎
△△ 家族はつらいよ2製作委員会



10 | ファッションアイテム

KIGIデザインOFS限定スカーフ

ギャラリー併設型ショップ、OUR FAVOURITE SHOPで限定販売された新作スカーフ。寺山修司の詩から着想した絵を図案化したものや、グラフィカルで華やかなデザインのものなど、冬の爽いアクセントになる逸品だ。

[A011] KIGI [A012] OUR FAVOURITE SHOP

11 | CDジャケット

Noah's Ark /
ぼくのりりっくのぼうよみ

『音楽によって、現代にノアの方舟を再現する』ことをコンセプトに掲げた、ぼくのりりっくのぼうよみのニューアルバム『Noah's Ark』。方舟の物語を独自の解釈で表現している。

[A013] 本村 龍 [A014] Central67 [A015] 本村 龍
[A016] CONNECTONE

12 | 振丁

ギルドレ(1) 世界最弱の救世主 /
朝霧カフカ(著)、鳥羽 雨(絵)、貞松龍彦
(メカニックデザイン)

近未来の地球を舞台に主人公と生体メカ兵器を使う少年少女たちが正体不明の悪魔人と戦う物語の装丁。緻密な戦術が描かれたキャラクターと、劇的に大きく動く大サイズのメカニックの構図が光る。

[A017] AFTERGLOW [A018] 鳥羽 雨、貞松龍彦
[A019] 講談社

{ フォントの ショーケース }

このデザインの、あのフォント。

デザイナーに求められる知識は多岐に渡りますが、その中でも、言うまでもなくフォントはすべてのデザイナーが扱う必要不可欠な要素です。ここでは、そんなフォントに焦点を当て、魅力的な実例から、フォントの活用方法を紹介します。

●取材文 山口 優 ●写真 谷本 夏 [studio track72]

ドラゴンの塔

流麗な明朝体を加工して
物語の世界観を匂わす

Font 筑紫アンティークS明朝 L

タイトル文字のベースは、流麗な曲線が特徴的な明朝体「筑紫アンティークS明朝 L」(フォントワークス)。エレメントの曲線部分を引き伸ばして強調したり、文字の大きさや並びに変化をつけてリズム感をつけたりして、装画ではあえて崩した「ファンタジーらしさ」を表現した。同時に文字をかすめさせることで華美になりすぎないようにし、かつ小腔の中に混む「飾り」を漂わせる工夫をしている。

風情のあるゴシック体で
コントラストをつける

Font 筑紫オールドゴシック B

サブタイトル部分は、金属活字時代の風情を漂わせたゴシック体「筑紫オールドゴシック B」(フォントワークス)を無加工で使用。明朝体をベースにしたメインタイトルと馴染ませつつコントラストをつけるため、同じ筑紫書体のカザゴリーの中から、あえてゴシック体をチョイスしている。

永国築
あなず
モポサ



CASE

1

明朝体を加工してファンタジックな物語性を演出

書籍「ドラゴンの塔/ナオミ・ノヴィク(著)、那波かおり(訳)」

D: 藤田知子 I: カガヤケイ

魔法使い(ドラゴン)とともに谷外れの塔で暮らすことになった平凡な少女、アグニシユカの運命を描いたファンタジー小説。登場人物たちの際立つ個性をカガヤケイ氏のイラストで表現し、タイトルロゴや「上」「下」にあしらった繊細な野線などでファンタジックに演出した。上下巻を並べると主人公の二人が向かい合う形になるが、その表情から二人の関係性を想像できる仕掛けになっている。

99



手書き風の書体を使い
古色蒼然とした雰囲気

Font: Trattatello Regular

原題の「Uprooted」部分は、作中に古い書物がたくさん出てくるところから着想を得て、手書き風の欧文書体「Trattatello Regular」(James Grieshaber)を選択。メインのタイトルロゴに合わせて文字のサイズや字間、色などをきめ細かく調整して使用している

ADadeyſ
RGrghsk
1234567

繊細さと重厚さのメリハリで言葉の強さを伝える

漫画「クズの本懐 7 / 横槍メンゴ」

●D: 野井真々子 [デザインスタジオ ジェニアロイド]

はた目からは理想的に見えるが、他人には言えない重んだ秘密を共有する高校生カップル・安岡花火と草屋 麦を中心としたエロティックな純愛漫画。思春期の恋愛を思わせる不安定さや壊れやすさを大事にしつつ、繊細で美麗なイラストに「クズ」という強い言葉が合わさったときのインパクトが生きたよう、重厚なフォントを意識してタイトルロゴをデザインした。

©mengo yckoyeri/SQUARE ENIX



「クズの本懐 7 / 横槍メンゴ」2016 / スクウェア エニックス

硬質な明朝体をもとに
文学性と不安定さを表現

Font 光朝

作品のエロティックさの裏にある純粋な人間ドラマを表現するため、タイトルロゴは細い横画と太くて力強い縦画で構成された硬書でメリハリのある明朝体「光朝」(モリサワ)をベースに加工した。その際、光書体の重厚なフォルムを生かしながらも、作品世界やイラストの雰囲気と調和するよう角に丸みをつけて若干硬さを和らげている。また、文字のバランスを崩したり、エッジをガタツかせたりして、思春期の不安定さを表現し、「ズ」や「横」の点にじませて主人公の涙や汚れていくイメージを演出した

クズの本懐

A Dadeyff
R Grghsk

繊細なスク립トで
和文とのコントラストを

Font ITC Edwardian Script Regular Alt

タイトルの欧文表記「Scum's wish」部分は、流れるような筆跡のスク립ト系書体「ITC Edwardian Script Regular Alt」(Linotype)を無加工のままで使用。和文タイトルロゴの硬さや強さは対照的に、やわらかくてもろく繊細なイメージが生まれている

異なる書体を混ぜ合わせて
「奇妙さ」を醸し出す

Font ぐぶりなゴシック W3

メインタイトルは、少しずつ形を変えた6種類のものを肩から表1の中央にかけて変形させたながら配置している。いずれも作品のキーワードである「奇妙」を表現するためゴシック体と明朝体を混ぜ合わせてつくっているが、そのうちゴシック体の方は、手画が小さく文字組みしてもやわらかい印象のある「ぐぶりなゴシック W3」(SCREENグラフィックアンドプレジジョンソリューションズ)。なお元書体のままだと印象が少し弱いため、文字を太らせて使用している

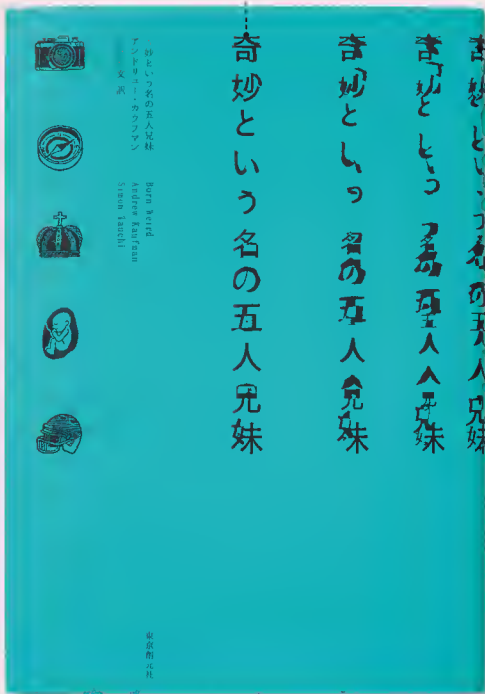
奇妙と

5通りのタイトルで
兄妹の個性と絆を演出

Font はんなり明朝

タイトルに使った2種類の書体のうち明朝体の方は、上品で落ち着いた華やかさのある「はんなり明朝」(Typing Art)。なお漢字部分には、豊かな字形の差異を特別に使い分けが必要がある業務向けに作られたIPA明報 (IPA 独立行政法人情報処理推進機構) で揃っている。タイトルは肩から表1中央にかけて6種類配置しているが、5つの異なる書体を使わず2書体を少しずつ混ぜ合わせて変形させていったのは、兄妹の絆やつながりのようなものを表現するため

奇妙と



「奇妙という名の五人兄妹／アンドリュー・カウフマン(著)、田内志文(訳) 2016 / 東京動元社

66

文字をメタモルフォーゼさせ登場人物の関係を表現

書籍「奇妙という名の五人兄妹／アンドリュー・カウフマン(著)、田内志文(訳)」

●D: 森田恭行 [キガミツ] I: 平井利和

祖母に不慮な(力)を授けられ、それによって愛憎の人生を歩んできた、〈奇妙〉という意味を持つ「ウィアード」家の五人兄妹をめぐる物語。一見仲が悪そうでも根底ではつながっている兄妹の絆をタイトル文字で、兄妹それぞれの特徴を平井利和氏のイラストで表現した。兄妹の中には姉や弟もいるため、小さく「姉弟」の文字を紛れ込ませるなど、部分的に遊び心も加えている。

99

CASE

3





MARIKA meets CREATORS

vol.20 実業家 遠山正道

アートやデザイン好きで知られる乃木坂46の伊藤万理華さんがクリエイターを訪ねる本連載。
今回は「Soup Stock Tokyo」などを展開する、スマイルズ代表の遠山正道さんの登場です。
伊藤さんが大好きな「PASS THE BATON」で、遠山さんの取り組みについてお聞きしました！

●文 音月孝史 ●写真 小倉幸沙子 ●ヘアメイク 白石久美子



お気に入りのお店でお話しました！

今回訪れた、遠山正道さんが企画・運営する「PASS THE BATON」は、商品に出品者の情熱を記した斬新なリサイクルショップ！

万理華 今日お邪魔しているセレクトリサイクルショップ「PASS THE BATON」は、最初はお母さんに連れてきてもらったのがきっかけで知ったんですが、自分が意識的にファッションに興味をもつようになってから、一人で通い始めたお店なんです。

遠山 ありがとうございます。通い始めた頃は10代くらいでいいことですね。なかなか強い10代だよねえ(笑)。

万理華 不要になったものを次に使う人に受け継いでいくというコンセプトがいいなと思います。品物も丁寧にセレクトしてありますし、出品されている方のコメントやプロフィールが商品の横に書いてあるじゃないですか。それがすごいいいですね。普通の古着屋さんとかで

は、そもそもの持ち主のことを考えることはあまりないですし。私、このお店からファッションの影響を受けたんですよ。

遠山 「PASS THE BATON」から服の影響を受けたっていうのは嬉しいなあ。

万理華 このお店に書いてあると全部良く見えちゃうのがまたいいなって。なんというか、誰かにプレゼントしたくなるようなものがたくさんあって。

遠山 プレゼントの予定はないのに、プレゼント用に買っておきたくなっちゃうような。

万理華 そうです！ 遠山さんの会社のスマイルズはこのお店だけじゃなく、いろいろなブランドを手がけていますよね。スープ専門店「Soup Stock Tokyo」もそうですし、ネクタイブランド

【という・まりか】

1996年2月20日生まれ。神奈川県出身。2011年より、アイドルグループ乃木坂46の第1期生として活動中。2016年10月には主演短編映画「アノバーサリ」が全国公開。その他、雑誌など、乃木坂46としてだけでなく個人としての活躍の場も広がっている。

【とおやま・まさみち】

85年三浦市生まれ。2000年に株式会社スマイルズ設立。代表取締役社長に就任。スープ専門店「Soup Stock Tokyo」、ネクタイブランド「Giraffe」、新しいセレクトリサイクルショップ「PASS THE BATON」などの企画・運営を行う。

PASS THE BATON OMOOTESANDO

〒150-0001 東京都渋谷区神宮前4-12-10 表参道ヒルズB2F
tel. 03-6447-0707 url. www.pass-the-baton.com



素敵な商品が
ぎっしり集められた店内!



店に入らずに目を通れる大きなディスプレイには、スノウボールやヴィンテージのボタンを使ったおしゃれなアクセサリーが



マトリョーシカのような
かわいいがま口



店頭にはオリジナルデザインのもの、こちらはデットストックレグザを有効活用した、サイズ豊富ながま口のポーチやバッグ

系男子とかではなくて、絶対「my panda」とかが似合うタイプなんです! だから、プレゼントで送る時はしようと思って。

遠山 「my panda」の展示会にお兄ちゃんを連れて行って、万理華さんがスタイリストをしてあげたらいい(笑)。それに「my panda」を着ている男性は清潔感があると思う(笑)。

万理華 ぜひ連れて行きませう! 女子にもそれなりに受けてほしいし(笑)。「スマイルズ」のブランドはどれも、スタッフの方々がとても楽しみにやってらっしゃって、実際に品物などを見ても楽しいものを作っているイメージがありますね。

遠山 うちの会社では「自分ごと」という言葉がよく使っていて。例えば商品部の人も、店

頭で調理する人も、それを藝に注いで演ずる人も、それぞれが自分の持ち場で自分のシグニチャー(署名)をするぐらいの意気込みで取り組んでいるんです。うまく自分ごとになっていけば、それ自身が楽しいものになってくる気がします。さらにそこから、今の環境をこうすればもっと良くなるとか、それぞれが発想しながら行動することができれば、自分の筋肉のようになる。例えば将来、自分でお店をやりたいとかっていう意向があれば、そうやって結ぶ毎日の仕事で、本当の肥やしにもなると思いますね。

万理華 遠山さんご自身は、アーティストとして個展を開いたりもされていますよね。

遠山 ちょうど20年前にサラリーマンをやりにから自分で描いた作品の個展をやって、そこ

から続きで今日に至ってるんです。この仕事も、その頃の作品づくりと同じ心持ちなんですよ。自分一人で作品を作る時に、こんなものができたらいいなと思って描くのと同じように、ビジネスとしてブランドを作るのも、こういうものを作りたいて話したいながら、手探りで彫刻みたいなものを作るように提案していく。一人でやる個展もいんだけど、ブランドを経営すると受け手の人たちの感じ方にも大きく変化が生まれて、それが自分にとって楽しいんですよ。

万理華 とても素敵な考え方だなと思います。自分が一人で作品を作っていたところから、今度はブランドとして何かを提供していくっていう変化はあるけど、でも絵を描いてる時と同じよ



ドイツのヴィンテージ雑貨を集めた期間限定イベント。そこで伊藤さんが好きなグミハリボーのキャラクターのフィギュアを発見

ドイツの日常をイメージした 趣のある空間



店の奥にはギャラリーも！

約一ヶ月開催されていた、ニットブランドとのイベント。色とりどりの糸で織り込まれたニットワイドアークのテキスタイルグッズが並ぶ



うな感覚で、自分たちがいいと思うものを提案していく。そこは一緒なんだったというのがあると、すごく楽しくできそうです。

遠山 自分たちが「これだ！」と確信を持ったものを提案するというのは、言ってみればコミュニケーションにおける基本的な礼儀という気がして、それに、自分たちが本当にやりたいで「これどうですか！」って言うものだったから、あまり利益が出ない時でも粘りながら、もっと見てもらおうと頑張れる。そのこと自体が楽しい、価値があると思います。

万理華 そういう考え方だと、スタッフの方々も「あ、これをやっていんだ」って挑戦できるような気がします。

遠山 もちろん利益も出してほしいけど、ちゃんと目線を上げて、やりきってもらうことが大

事ですね。なんかぬるいよね、「うーん……」ってなるし、失敗した時に自分たちでやりきれてないぶん、腹が立つというか、これだと思えるものをやりきって駄目なら、損はしちゃったとしても、諦めがつくし全然後悔にならない。

万理華 それができるっていうのはスタッフさんとの信頼関係があって成り立つことですね。

遠山 うん、まさにそうだね。だから、僕はほとんど仕事を何もしてない感じで、周りのみんながいろいろ提案して作ってくれる。で、それを見て「あ、いいわ」って言う役みたいな(笑)。そういう連鎖がスタッフの中にずっとあれば一番いいかな。

万理華 私が主に知っているのは、今日お話ししたようなブランドなんですけど、まだまだ他にもやろうとしていることはありますか？

遠山 中目黒に「PAVILION」というレストランをオープンしたばかりなんですけど、LOVEとARTをテーマにして、店内が相当楽しいことになっていて面白いです(笑)。大きな作品がどーんと置いてあったり、「Soup Stock Tokyo」がスマイルズの良心だとしたら、「PAVILION」はなんだろうな……下心？ もうちょっといい言葉ないかな(笑)。でも、人物に置き換えて言えば、一人の人物の中には誠実な面もあれば、ちょっと違う部分もあって、いくつかの側面がありますよね。その一つだと捉えてもらえたらいいかな。

万理華 それは気になりますね。行ってみてください！

遠山 ランチもやっているの、ぜひ遊びに来てください！

デザインとグラフィックの総合情報誌 [月刊エムディエヌ]

MdN
DESIGN & GRAPHIC

月刊 [エムディエヌ] 毎月6日発売

電子版の発売日は電子書籍ストアによって異なります。

本誌に掲載されている原稿、写真、イラスト、図版など記事の一部あるいは全部を、無断で転載、複製、使用することを禁止いたします。

© 2017 MdN Corporation. All Rights Reserved.

声が目に見える、その不思議!

1,490 YEN

DESIGN GRAPHIC
Mdn 02

【特集】

キャラの声を フォントで 再現する方法

声の性格
質感
大小
話す速度
抑揚
etc

vol. 274



草壁……っ

「草壁」は草壁君の声

なんかもー
馬鹿みてえ
じゃないの！

キャラの声をフォントで再現!

同級生

ユーリ!!! on ICE

黒執事

昭和元禄落語心中

天元突破グレンラガン

田中くんはいつもけだるげ

声を視覚化するメソッド 予告編／基礎編／応用編

専門家に聞く 声を視覚化するためのヒント

日本語の話しことば、書きことばの歴史